RECENZJE: HALO, PANZER DRAGOON ORTA, DINO CRISIS 3, NINJA GAIDEN BLACK, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

XBOX EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

TESTUJEMY KONTROLER WIĘKSZY I DROŻSZY OD KONSOLI

ROZMAWIAMY Z POLSKIM TWÓRCĄ REPLIKI PROTOTYPU XBOKSA

10 RZECZY, KTÓRYCH NIE WIEDZIAŁEŚ O XBOKSIE

GRAMY W NIEWYDANE GRY

3/2025 (6) 34,99 zł (w tym 8% VAT)

9 772957 103011 03

ISSN 2957-1030

RECENZJE: **HALO, PANZER DRAGOON ORTA, DINO CRISIS 3, NINJA GAIDEN BLACK, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

XBOX EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

Tom Clancy's SPLINTER CELL

TESTUJEMY KONTROLER WIĘKSZY I DROŻSZY OD KONSOLI

ROZMAWIAMY Z POLSKIM TWÓRCĄ REPLIKI PROTOTYPU XBOKSA

10 RZECZY, KTÓRYCH NIE WIEDZIAŁEŚ O XBOKSIE

GRAMY W NIEWYDANE GRY

3/2025 (6) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)

ISSN 2957-1030

RECENZJE: **HALO, PANZER DRAGOON ORTA, DINO CRISIS 3, NINJA GAIDEN BLACK, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

XBOX EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

TESTUJEMY KONTROLER WIĘKSZY I DROŻSZY OD KONSOLI
ROZMAWIAMY Z POLSKIM TWÓRCĄ REPLIKI PROTOTYPU XBOKSA
10 RZECZY, KTÓRYCH NIE WIEDZIAŁEŚ O XBOKSIE
GRAMY W NIEWYDANE GRY

3/2025 (6) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **HALO, PANZER DRAGOON ORTA, DINO CRISIS 3, NINJA GAIDEN BLACK, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

XBOX EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

FABLE

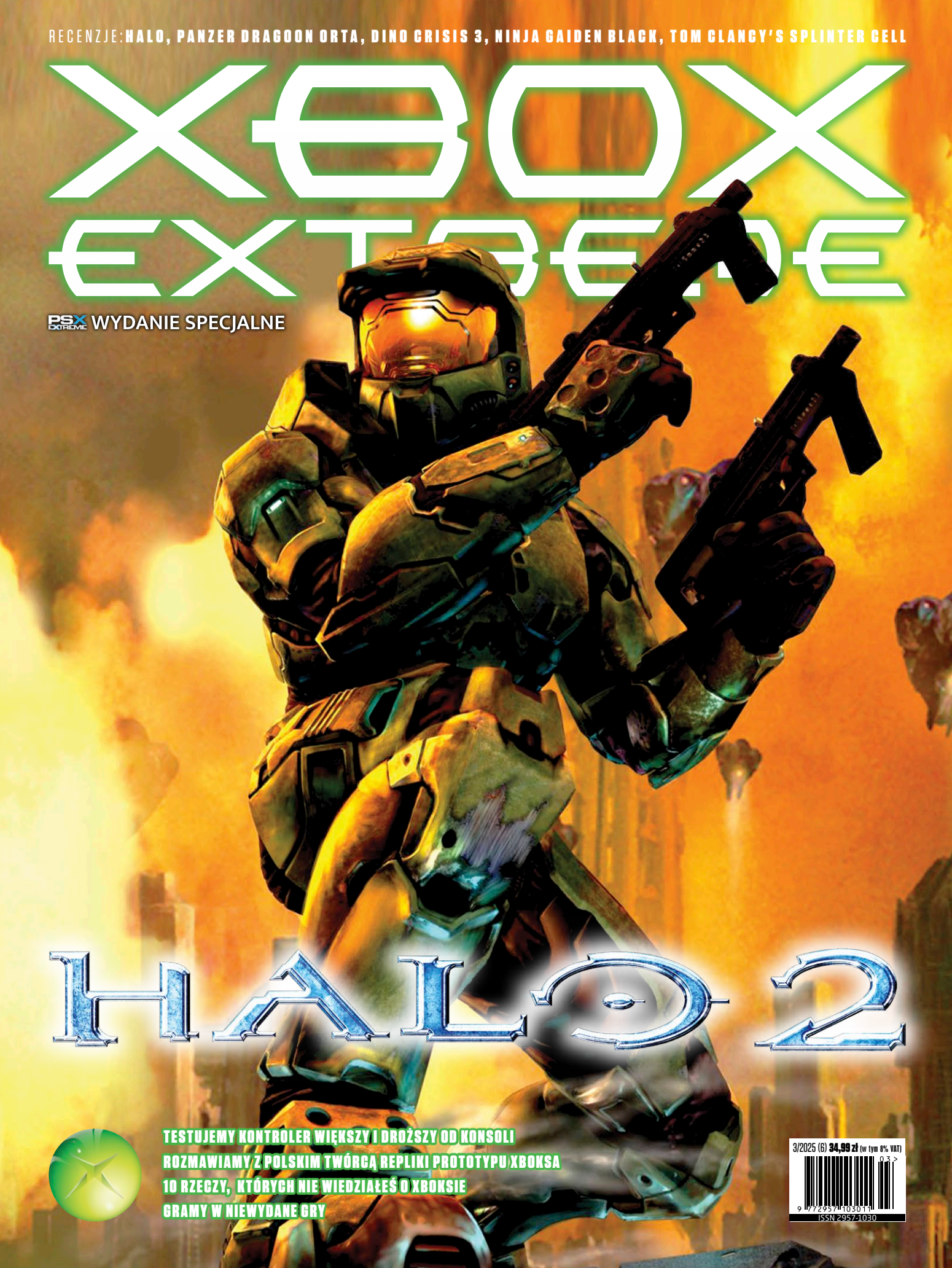
TESTUJEMY KONTROLER WIĘKSZY I DROŻSZY OD KONSOLI
ROZMAWIAMY Z POLSKIM TWÓRCĄ REPLIKI PROTOTYPU XBOKSA
10 RZECZY, KTÓRYCH NIE WIEDZIAŁEŚ O XBOKSIE
GRAMY W NIEWYDANE GRY

3/2025 (6) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **HALO, PANZER DRAGOON ORTA, DINO CRISIS 3, NINJA GAIDEN BLACK, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

XBOX EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE



HALO 2

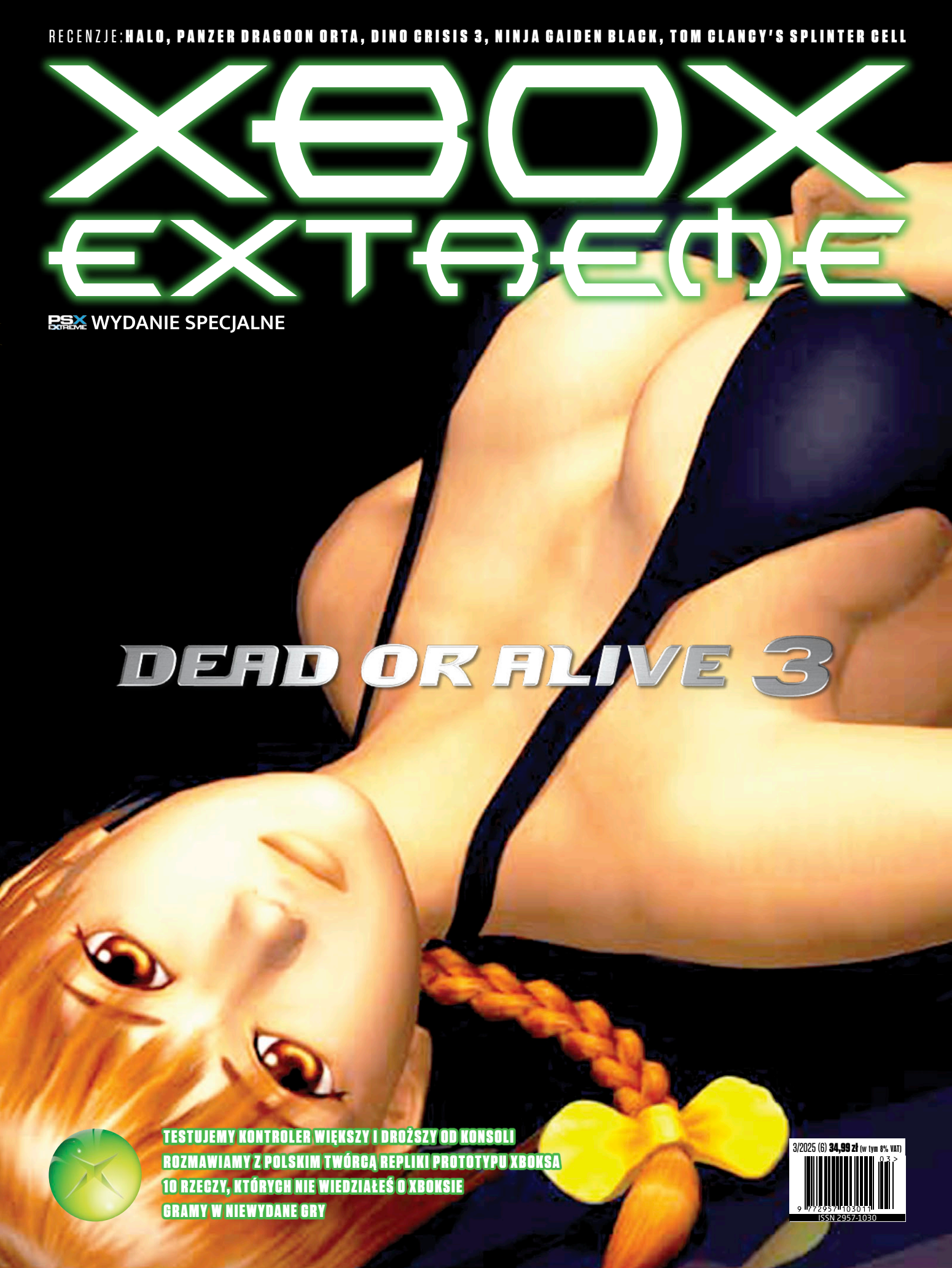
TESTUJEMY KONTROLER WIĘKSZY I DROŻSZY OD KONSOLI
ROZMAWIAMY Z POLSKIM TWÓRCĄ REPLIKI PROTOTYPU XBOKSA
10 RZECZY, KTÓRYCH NIE WIEDZIAŁEŚ O XBOKSIE
GRAMY W NIEWYDANE GRY

3/2025 (6) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **HALO, PANZER DRAGOON ORTA, DINO CRISIS 3, NINJA GAIDEN BLACK, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

XBOX EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE



TESTUJEMY KONTROLER WIĘKSZY I DROŻSZY OD KONSOLI
ROZMAWIAMY Z POLSKIM TWÓRCĄ REPLIKI PROTOTYPU XBOKSA
10 RZECZY, KTÓRYCH NIE WIEDZIAŁEŚ O XBOKSIE
GRAMY W NIEWYDANE GRY

3/2025 (6) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

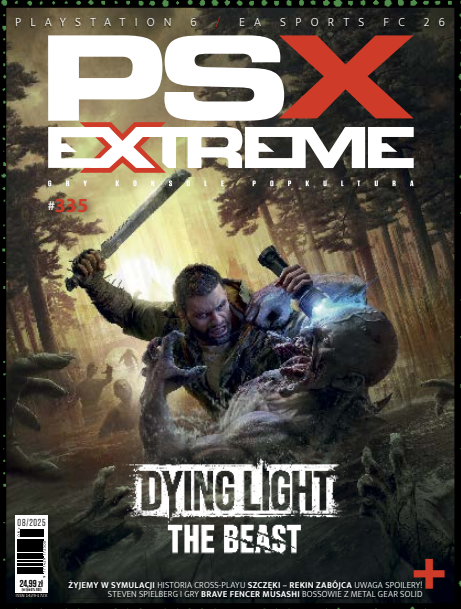
LIMITOWANA EDYCJA

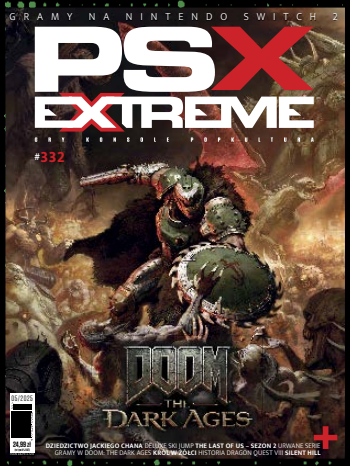
XBOX EXTREME

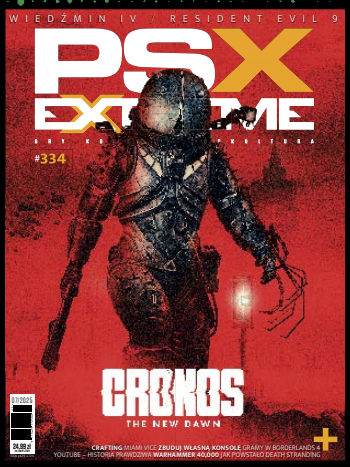
PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

3/2025
(6)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

PSX EXTREME







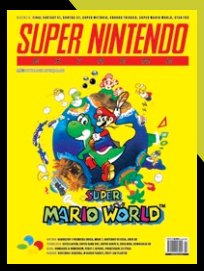
SPRAWDŹ

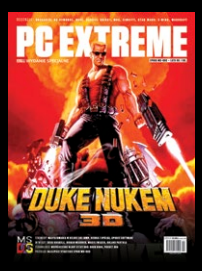
PRENUMERATA I NUMERY ARCHIWALNE NA

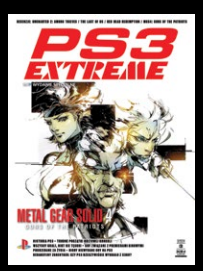
PSXEXTREME.PL

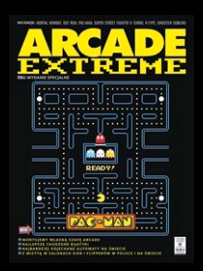
NASZE WYDANIA SPECJALNE

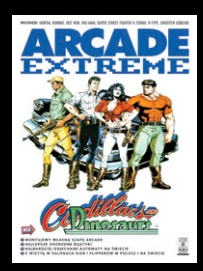
Zamów na psxextreme.pl
lub na Allegro.pl.

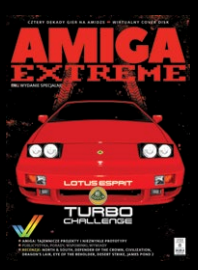


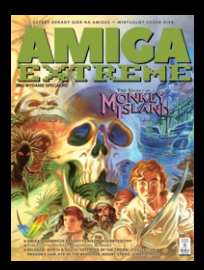












Wesoła Kamera podczas tworzenia opisu do Splinter Cell w Poradniku Extreme.

MAJK: Xbox Extreme zabiera Was w podróż do lat 2001–2006, gdy Microsoft postanowił wkroczyć na rynek ze swoim zielonym potworem, zwanym obecnie Xbox Classic, i uszczknąć kawałek z konsolowego tortu. Choć gigantowi z Redmond nie udało się wygrać bitwy w szóstej generacji konsol, to jako debiutantowi w branży przypadło mu zaszczytne drugie miejsce pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy. Musiał ustąpić jedynie PS2, które do dziś przoduje w rankingu wszech czasów. Przybliżamy Wam również historię narodzin usługi Xbox Live, która na zawsze zrewolucjonizowała rozgrywkę sieciową na konsolach i stworzyła podwaliny pod płatny model online. Xbox OG to synonim wielkości, począwszy od rozmiarów i wagi konsoli, przez równie masywny pad, po kontroler do gry Steel Batalion – większy i droższy od samej platformy – o którym nie omieszkaliśmy wspomnieć. Chociaż sprzęt nigdy oficjalnie nie zadebiutował w Polsce, to nic nie stało na przeszkodzie, aby importować go na własną rękę. W naszym kraju powstała rzesza fanów tej konsoli, głównie z uwagi na szeroko rozwinięty modding i „szarą strefę", którym również się przyjrzeliśmy. Xbox wprowadził na salony dysk twardy i wiele tytułów, które były kojarzone głównie z PC. Często zarzucano mu z tego powodu, że jest popularnym blaszakiem opakowanym w ładną obudowę – ile w tym prawdy? Odpowiedź na to pytanie znajdziecie w stosownym artykule na ten temat. Na 124 stronach znajdziecie również recenzje blisko 70 najistotniejszych tytułów wydanych na ten system od takich autorów, jak Butcher, Roger, Dżujo, Konsolite czy Piechota. Przeczytacie także o niewydanych produkcjach, które ostatecznie wyciekły do internetu i można je dziś samemu sprawdzić. Przyjrzymy się także najrzadszym i najcenniejszym egzemplarzom, żeby sobie uświadomić, że kolekcjonowanie to nie zajęcie dla biedaków, a jeśli już o tym mowa, to na deser przeprowadziliśmy wywiad z największym w Polsce xboksowym kolekcjonerem. Miłej lektury.

BOXY:

Jeszcze konsola czy już pecet? 04
Narodziny Xbox Live 06
Pady czy padaki? 10
Duże ma znaczenie 12
Xbox na sterydach 14
Sterta barachła 15
Xbox zamknięty w automacie 16
Domowa robota 18
Xbox jak kameleon 20
Ubite w zarodku 21
10 rzeczy, których nie wiedziałeś o Xboksie 22
Pogrzebany za życia 100
Zakazany owoc 102
Egzotyczne wisienki 104
Portmaster 106
Wyciek kontrolowany 108
Rare – rzadki przypadek 112
Bungie – droga do sławy 114
Nie dla biedaków 118
Wywiad z xboksowym kustoszem 120
Polak potrafi 122

RECENZJE:

2001

Dead or Alive 3 26
Halo 25
Project Gotham Racing 28

2002

Blinx: The Time Sweeper 36
Crazy Taxi 3 40
Enclave 31
Fuzion Frenzy 42
Gunvalkyrie 33
Jet Set Radio Future 41
Kakuto Chojin: Back Alley Brutal 43
Quantum Redshift 38
Sega GT 2002 39
The Elder Scrolls III: Morrowind 30
The House of the Dead III 34
ToeJam & Earl III: Mission to Earth 37
Tom Clancy's Splinter Cell 32
Unreal Championship 35

2003

Armed & Dangerous 48
Brute Force 60
Crimson Skies: High Road to Revenge 50
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 45
Deus Ex: Invisible War 47
Dino Crisis 3 61
Grabbed by the Ghoulies 55
Kung Fu Chaos 57
Midtown Madness 3 58
Otogi: Myth of Demons 62
Panzer Dragoon Orta 52
Racing Evoluzione (Apex) 59
Soldier of Fortune II 49
Star Wars: Knights of the Old Republic 46
Tao Feng: Fist of the Lotus 56
Voodoo Vince 54
Yager 51

2004

Breakdown 76
Dead or Alive Ultimate 71
Fable 78
Full Spectrum Warrior 66
Galleon 72
Halo 2 64
Kingdom Under Fire: The Crusaders 70
Men of Valor 67
Metal Wolf Chaos 69
OutRun 2 74
RalliSport Challenge 2 73
Sudeki 79
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay 77
Thief: Deadly Shadows 65
Unreal II: The Awakening 68

2005

Advent Rising 95
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth 93
Conker: Live & Reloaded 90
DOOM 3 84
Far Cry Instincts 85
Forza Motorsport 81
Half-Life 2 86
Jade Empire 92
Ninja Gaiden Black 82
Oddworld Stranger's Wrath 89
Pariah 87
Phantom Dust 94
Psychonauts 88
Scrapland 91
Spikeout: Battle Street 83

2006

Dreamfall: The Longest Journey 98
Painkiller 97
Xyanide 99

Redaktor naczelny: Przemysław Małecki (Majk)

Grafik: Roman Tobjasz

Korekta: Marek Kowalik

Projekt okładki limitowanej: Maksymilian „MYSZa7" Pańczuk-Dziedzic

Redakcja: Kacper Adamus, Cyprian Czechowski (Cypher), Grzegorz Drabik (Butcher), Krzysztof Grabarczyk (Graba), Radosław Herbst, Mateusz Kasperski (Casper), Łukasz Kujawa (Dżujo), Marcin Lendzion (Victorino_PL), Mateusz Majewski (Azi), Krzysztof Micielski (NRGeek), Dariusz Pasturczak (Konsolite), Mariusz Petrow (Aki), Adam Piechota, Michał Pisarski (Pisarion 3000), Mateusz Skrzypczak (Gramodrana), Jakub Słonka (kuba_slonka), Krzysztof Sworobowicz (Rozkminator), Filip Turczyński, Maciej Zabłocki, Roger Żochowski

Wydawca: N3 Media sp. z o. o., ul. Niecodzienna 3, 04-965 Warszawa

Jeszcze konsola czy już pecet?

Microsoft już przed Xboksem wszedł w mały mariaż ze światem konsolowym. Wszak brał udział w produkcji Segi Dreamcast. Decek był przystosowany do Windows CE. Gdyby odniósł sukces, być może wszystko inaczej by się potoczyło. Po fiasku Segi Microsoft wszedł w 2001 r. na rynek ze swoim Xboksem. Co go wyróżniało na tle innych konsol? I skąd w ogóle taki ruch ze strony Billa Gatesa?

Pomagając Sedze, Microsoft ewidentnie badał rynek – oni rządzili w świecie komputerowym, ale Japończycy w świecie konsol. Ponoć motorem napędowym, który przekonał Billa Gatesa do pełnego wejścia w świat konsol, było drugie PlayStation. Dlaczego? Mianowicie Sony reklamowało swój sprzęt jako multimedialne centrum rozrywki. Odtwarzanie muzyki z CD, filmów z DVD, granie i tak dalej. Gates bał się, że konsole będą w przyszłości tak wszechstronne, iż rynek komputerów się załamie i nie będą one po prostu potrzebne. Wolał więc dmuchać na zimne i postanowił uszczknąć część tego tortu, zanim będzie za późno.

Gigant z gotówką kontra japońska legenda

Gates nie wchodził wszak na rynek konsol od zera. Microsoft jako ogromna firma miał dostęp do technologii, sprzętu i software'u. Aha, no i wyciągnął wnioski z błędów swoich poprzedników (i znów Sega...). Gigant z Redmond miał też coś bardzo ważnego, co pozwalało mu bez większej spiny bawić się w nowe technologie. Otóż firma Billa Gatesa miała po prostu tony gotówki! Microsoft był (i jest nadal) wielką firmą! Gates mógł sobie pozwolić na totalne fiasko, a i tak nadal by się utrzymał na rynku. Może dlatego Xbox początkowo był sprzedawany poniżej kosztów produkcji. Microsoft dopłacał do każdej konsoli! Niewiele firm mogłoby pozwolić sobie na taki ryzykowny chwyt. Plotki też głoszą, że Bill Gates chciał kupić kilka firm związanych z grami, między innymi... samo Nintendo. Negocjacje oczywiście spełzły na niczym. Jak widać, czasem nawet i morze gotówki nie jest w stanie dać nam absolutnie wszystkiego, czego pragniemy.

USA vs. Japonia

Xbox był też pierwszą amerykańską konsolą od lat. Ostatnia to, jeśli się nie mylę, Atari Jaguar (wydany w 1993 r.). Microsoft chciał więc zakończyć tę hegemonię Japończyków. Temat był chyba ciągle na fali w biurze Billa Gatesa, bo początkowo Xbox miał się nazywać Project Midway (nie mylić z firmą Midway Games). Skąd ta nazwa? Otóż podczas II wojny światowej odbyła się bitwa o Midway, w której siły amerykańskie odniosły decydujące zwycięstwo nad Japonią. To była metafora ambicji Microsoftu, by przełamać dominację Sony i ogólnie Japończyków w segmencie konsol do gier.

Dyrektywa IKS

Projektując konsolę, Microsoft starał się użyć jak najwięcej swojego doświadczenia z segmentu komputerów osobistych. Rozważano nawet, by konsola działała na typowym Windowsie NT, ale jednak stanęło na mocno zmodyfikowanym systemie. Windowsa nie przypominał, przynajmniej na pierwszy rzut oka. Jednak OS w Xboksie był czymś dość nowym. Przypomnijcie sobie, ile opcji miało takie np. PS2. Ustawienia wyjść wideo, czas, data, przejście do memorki i tyle. GCN niewiele więcej. A system na konsolce Gatesa miał jednak trochę więcej możliwości. Skacząc po oknach, mieliśmy wrażenie, że to prawdziwy system z krwi i kości, a nie parę opcji wrzuconych na odwal się jak w konsolach przeciwników. Oprócz sy-

stemu opartego na rozwiązaniach z Windowsa Microsoft wykorzystał do Xboksa komponenty hardwarowe typowe z PC, takie jak procesor Intel Pentium III. Ale nie to było najważniejsze. Największym gamechangerem był dysk twardy. Doskonale pamiętam ceny dysków w tamtych czasach – były bardzo wysokie, pojemność niewielka, a tu dostaliśmy dysk i konsolę w zestawie ;) Tak, wiem, PS2 też miało możliwość podpięcia dysku twardego, jednak trzeba było dokupić specjalną kieszeń. A wersja slim już nawet nie miała takiej opcji. O GameCubie nie wspominając. Dysk kojarzony głównie z PC jednak zawitał do branży konsol i - jak się okazuje – stał się potem standardem. Dało się zainstalować trochę danych z gier, by szybciej się wczytywały, ale prawdziwym przeznaczeniem dysku było... zapisywanie stanów gry. Kupując konsole konkurencji, musieliśmy wybulić także dodatkowe szekle

BILL GATES CHCIAŁ KUPIĆ KILKA FIRM ZWIĄZANYCH Z GRAMI, MIĘDZY INNYMI... SAMO NINTENDO

na drogie karty pamięci (o dość ograniczonej pojemności). A w Xboksie mieliśmy dysk i mogliśmy sobie sejwować do woli!

Te wszystkie nowoczesne podzespoły wspólnie zapewniały Xboksowi grafikę zbliżoną do dobrych PC. Sprzętowo konsola Microsoftu była zdecydowanie najpotężniejsza. Dzięki temu gry multiplatformowe wyglądały często lepiej na Xboksie niż na PS2/GCN. Wyższa rozdzielczość, lepsze efekty graficzne, krótsze czasy ładowania – wszystko to składało się na lepsze doświadczenia z gry. Wyznaczało również nowe standardy w cyfrowej rozrywce. Jeszcze a propos architektury PC: Xbox działał jako sprzęt nastawiony typowo pod DirectX. Microsoft DirectX to taki zestaw narzędzi, programistycznych interfejsów znany dobrze graczom na PC. Ponoć to właśnie stąd wzięła się nazwa konsoli: od „iksa" w DirectX. Wykorzystanie tych bibliotek miało ułatwić programowanie gier na platformę oraz na ich późniejsze ewentualne przeportowanie na peceta.

Rozrywka 2.0 w Twoim salonie!

Xbox powstał w strachu przed możliwościami multimedialnymi PS2, ale jednak oferował to samo, co drugie PlayStation, a nawet więcej! Odtwarzanie CD/DVD – wiadomo, PS2 też mogła i do tego była często używana, ale to X-Kloc pozwalał na przykład na customowe soundtracki w niektórych grach. Jak to działało? Należało włożyć płytę CD z muzyką, zgrać jej zawartość na dysk i potem w stosownej grze można było sobie podmienić soundtrack. Fajny bajer. PS2 tego nie miało, o GCN nie wspominając (nie kojarzę, by jakiś twórca muzyczny wydał swoje szlagiery na minidyskach). A propos muzyki: Xbox mógł dekodować i wysyłać dźwięk przestrzenny bez problemu w Dolby Digital 5.1 w grach i filmach. PlayStation 2 musiało nieco się nagimnastykować i lekko konwertować DD 5.1, przez co finalnie brzmiało nieco gorzej. Kiedyś konsole służyły głównie do grania, ale od czasu szóstej generacji faktycznie zaczęły być domowym centrum rozrywki. Jednak chyba nie do końca pozbyły się pecetów, tak jak się obawiał Bill Gates. Teraz aplikacje takie jak Netflix czy YouTube to standard na każdej nowoczesnej konsoli. Xbox to chyba pierwsza konsola z dużym, działającym ekosystemem sieciowym. Ponownie – by do PS2 podłączyć kabel Ethernet, trzeba było dokupić drogą przejściówkę, a Xbox miał to wbudowane. Już Sega przewidywała, że w przyszłości gaming na stałe zawita do globalnej sieci, a Microsoft się do tego dostosował. Usługa Xbox Live zawitała na konsoli Gatesa i oferowała różne nowości takie jak głosowy czat przez headset, konta użytkownika, lista znajomych, no i granie po sieci. Teraz wydaje się to standardem (może nie u Nintendo), ale wtedy był to sztos i novum w konsolowym półświatku. Xbox miał też pewien nietypowy plus, na który bym w sumie nie wpadł. Otóż „X" był łatwiejszy do zmodyfikowania: można było dość prosto zainstalować „własne" oprogramowanie jak emulatory starych konsol albo programy do odtwarzania filmów i muzyki. PS2 i GCN były trudniejsze do modyfikacji (wymagały np. wlutowania chipów albo innych kombinacji). Poza tym Xbox mógł odtwarzać wszystko z dysku, a konkurencja raczej bazowała na wadliwych, nagranych „verbatimach".

Dziecko Billa Gatesa

Historię wszyscy znamy i wiemy, kto wygrał w szóstej generacji wojen konsolowych, ale Xbox i tak nieźle się odnalazł na rynku. Najwięcej sprzedanych konsol było oczywiście w USA, a wyjątkowo mało – w Japonii. Xboksowi zarzucano brak gier interesujących Japończyków i pójście bardziej w stronę zachodniego odbiorcy. Z pewnością seria Halo miała w tym udział, bo sprzedała się w milionach kopii w krótkim czasie po premierze. Xbox liczbą sprzedanych konsol wygrał z sędziwym Nintendo! Ale oczywiście przegrał z niepokonanym PS2. Bill Gates wbił z przytupem na rynek konsol.

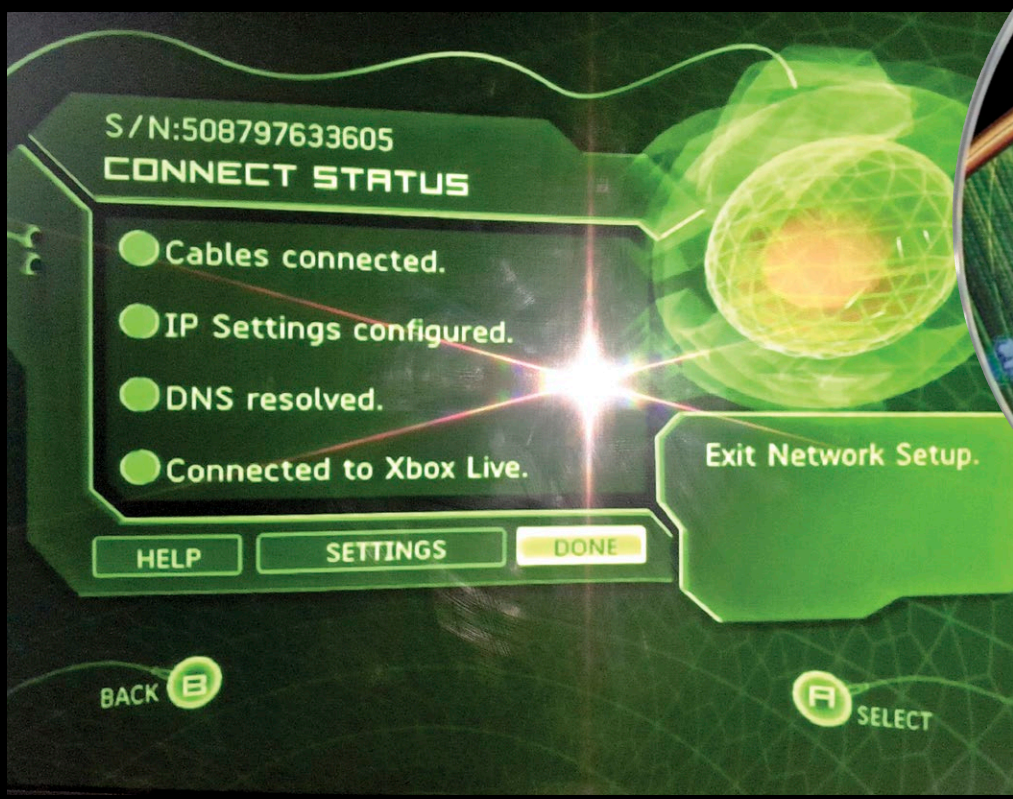
Xbox miał być nie tylko odpowiedzią na dominację Sony i Nintendo, ale także manifestem nowego podejścia do cyfrowej rozrywki. Microsoft zaoferował graczom świeże możliwości: mocniejszy sprzęt, innowacyjne rozwiązania technologiczne i integrację z usługami sieciowymi, które wyprzedzały swoje czasy. I choć początkowo rynek przyjął nowego gracza z rezerwą, Xbox szybko zyskał uznanie, torując drogę dla przyszłych sukcesów. Wprowadził innowacje, które z czasem stały się standardem, i zmienił na zawsze układ sił w branży gier. • **Cypher**

„X" w nazwie konsoli, „X" w nazwie serwisu do social mediów... Tech brosi lubią wykorzystywać te tajemnicze, buntownicze IKSY.

XBOX LIVE

Narodziny usługi – rewolucja w graniu online

W listopadzie 2002 r. Microsoft uruchomił usługę, która na zawsze odmieniła sposób, w jaki gracze korzystają z konsol. Mowa o Xbox Live, platformie sieciowej stworzonej z myślą o użytkownikach pierwszego urządzenia do grania giganta z Redmond.



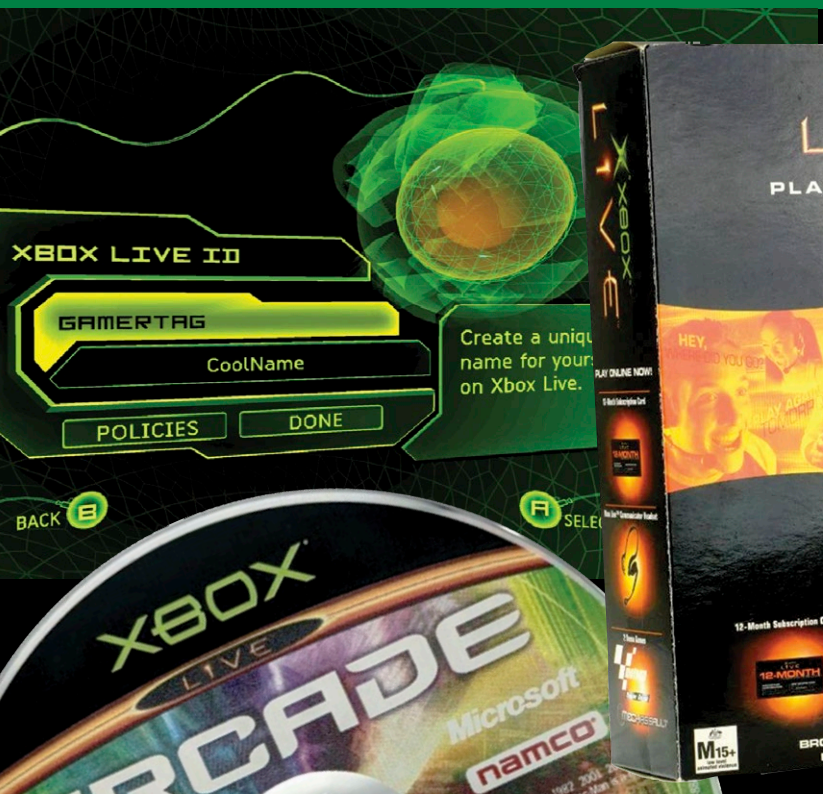
Choć dziś gry online na konsolach są czymś oczywistym, na początku XXI w. było to technologiczne i kulturowe przełamanie barier. Xbox Live nie tylko umożliwił graczom rywalizację przez internet, ale także wprowadził wiele innowacji – od pobierania dodatków DLC po pełnoprawne gry. Dla wielu użytkowników Xbox Live był czymś więcej niż tylko dodatkiem – był prawdziwą rewolucją, która zdefiniowała przyszłość całej platformy Xbox. W niniejszym tekście przyjrzymy się historii narodzin tej usługi, jej funkcjom, wpływowi na branżę gier wideo oraz dziedzictwu, jakie pozostawiła po sobie aż do dziś.

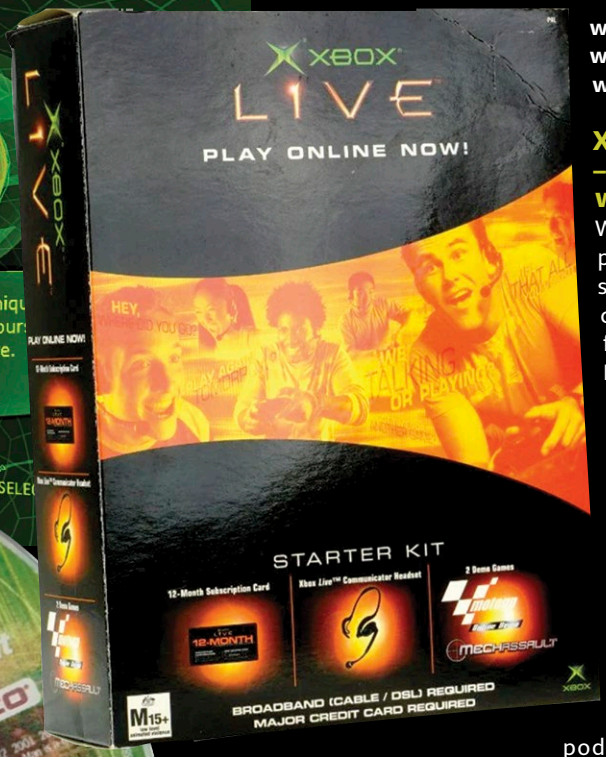
Rywalizacja z gigantami

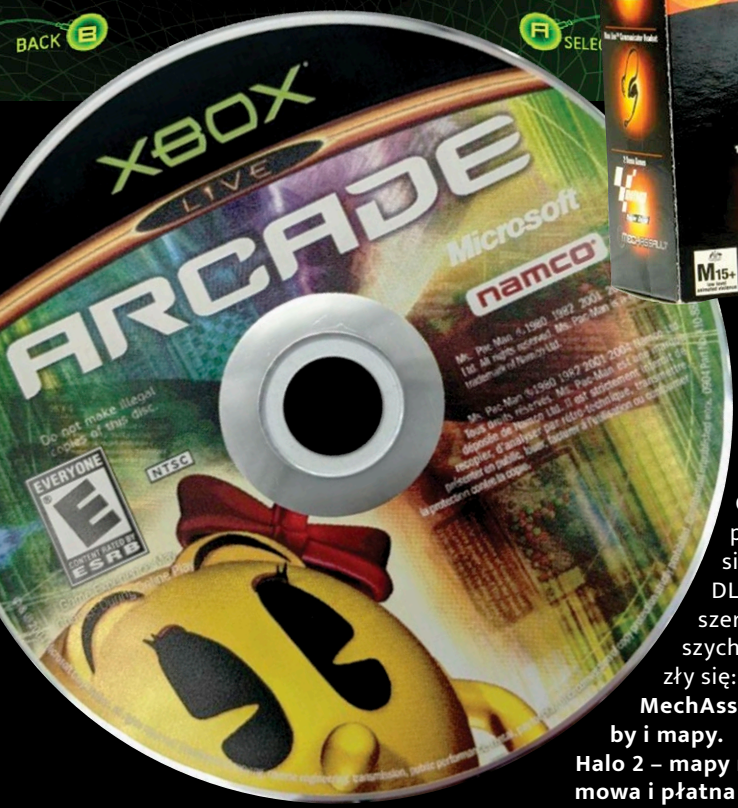
W 2001 r., kiedy zadebiutował Xbox, rynek konsol był już zdominowany przez Sony i Nintendo. PlayStation 2 cieszyło się ogromną popularnością, a GameCube walczył o uwagę graczy bardziej rodzinną ofertą. Microsoft musiał zaproponować coś unikalnego, by przyciągnąć do siebie. Choć Sony również umożliwiało granie online przez PlayStation 2, było to rozwiązanie bardzo rozproszone – każdy producent gry musiał samodzielnie zapewniać infrastrukturę sieciową. Microsoft postanowił zrobić to inaczej: stworzyć spójną, centralnie zarządzaną usługę online, którą kontrolowałby od początku do końca. Tak właśnie narodził się pomysł na Xbox Live – usługę opartą na zunifikowanych serwerach, logowaniu gracza za pomocą konta Xbox Live, centralnej liście znajomych oraz uniwersalnym systemie komunikacji głosowej.

Start usługi

Xbox Live zadebiutowało 15 listopada 2002 r. – dokładnie rok po premierze Xboksa w Stanach Zjednoczonych. W Europie usługa wystartowała nieco później, bo 14 marca 2003 r. Aby z niej korzystać, gracze musieli posiadać szerokopasmowe łącze internetowe – Microsoft całkowicie zrezygnował z obsługi modemu dial-up, co było wówczas odważnym ruchem, ale zapewniło lepszą jakość i stabilność rozgrywki. Każdy nowy







użytkownik musiał kupić zestaw startowy Xbox Live Starter Kit, który zawierał: roczny abonament Xbox Live, słuchawkę z mikrofonem Xbox Communicator, płytę z demem gier kompatybilnych z Xbox Live, kod aktywacyjny potrzebny do stworzenia konta Xbox Live. Cena zestawu w USA wynosiła 49,99 dol., w Europie około 269 zł. Roczna subskrypcja po okresie startowym kosztowała podobnie – około 50 dol./250–300 zł, w zależności od regionu.

Główne funkcje Xbox Live

Xbox Live oferował kilka innowacyjnych funkcji, które z czasem stały się standardem w branży jak granie online z innymi osobami na całym świecie, listy znajomych i zaproszenia do wspólnej gry czy komunikacja głosowa przez headset Xbox Communicator. Stałym punktem programu stało się pobieranie zawartości DLC w postaci łatek i rozszerzeń. Wśród najważniejszych gier z dodatkami znalazły się:

MechAssault – nowe mechy, tryby i mapy.

Halo 2 – mapy multiplayer, część darmowa i płatna (np. Multiplayer Map Pack – 19,99 dol.).

Rainbow Six 3, Splinter Cell, Crimson Skies, Unreal Championship – nowe misje, mapy, ulepszenia balansu.

Ninja Gaiden – pakiety Hurricane były uznawane za jedne z najlepszych DLC w historii klasycznego Xboksa. Vol. 1 wprowadziło zmodyfikowaną kampanię, poprawiony balans wrogów oraz nowe bronie i ciosy. Vol. 2 z kolei skupiał się na trybie wyzwań i dodatkowych bossach. Oba pakiety były darmowe, a ich popularność przyczyniła się do wydania Ninja Gaiden Black, w którym zostały zintegrowane jako część głównej zawartości gry.

Xbox Live Arcade – cyfrowa rewolucja w zarodku

W 2004 r, czyli rok przed premierą Xbox 360, pojawił się pierwszy zalążek tego, co później znaliśmy jako cyfrowy sklep z grami – Xbox Live Arcade (XBLA). Xbox Live Arcade to usługa umożliwiająca pobieranie niewielkich gier cyfrowych na dysk twardy konsoli Xbox Classic za pośrednictwem usługi Xbox Live. W przeciwieństwie do pełnoprawnych tytułów wydawanych na fizycznych nośnikach, gry oferowane przez XBLA miały mniejszy rozmiar, były często prostsze pod względem technologicznym i bazowały na popularnych gatunkach znanych z automatów arcade czy wcześniejszych generacji konsol. Choć na Xbox 360 usługa XBLA stała się fundamentem cyfrowej dystrybucji gier, to właśnie na Xbox Classic zadebiutowała jako eksperymentalna forma cyfrowego sklepu. Był to projekt pilotażowy, który miał sprawdzić, jak gracze zareagują na możliwość kupowania i pobierania gier przez Internet.

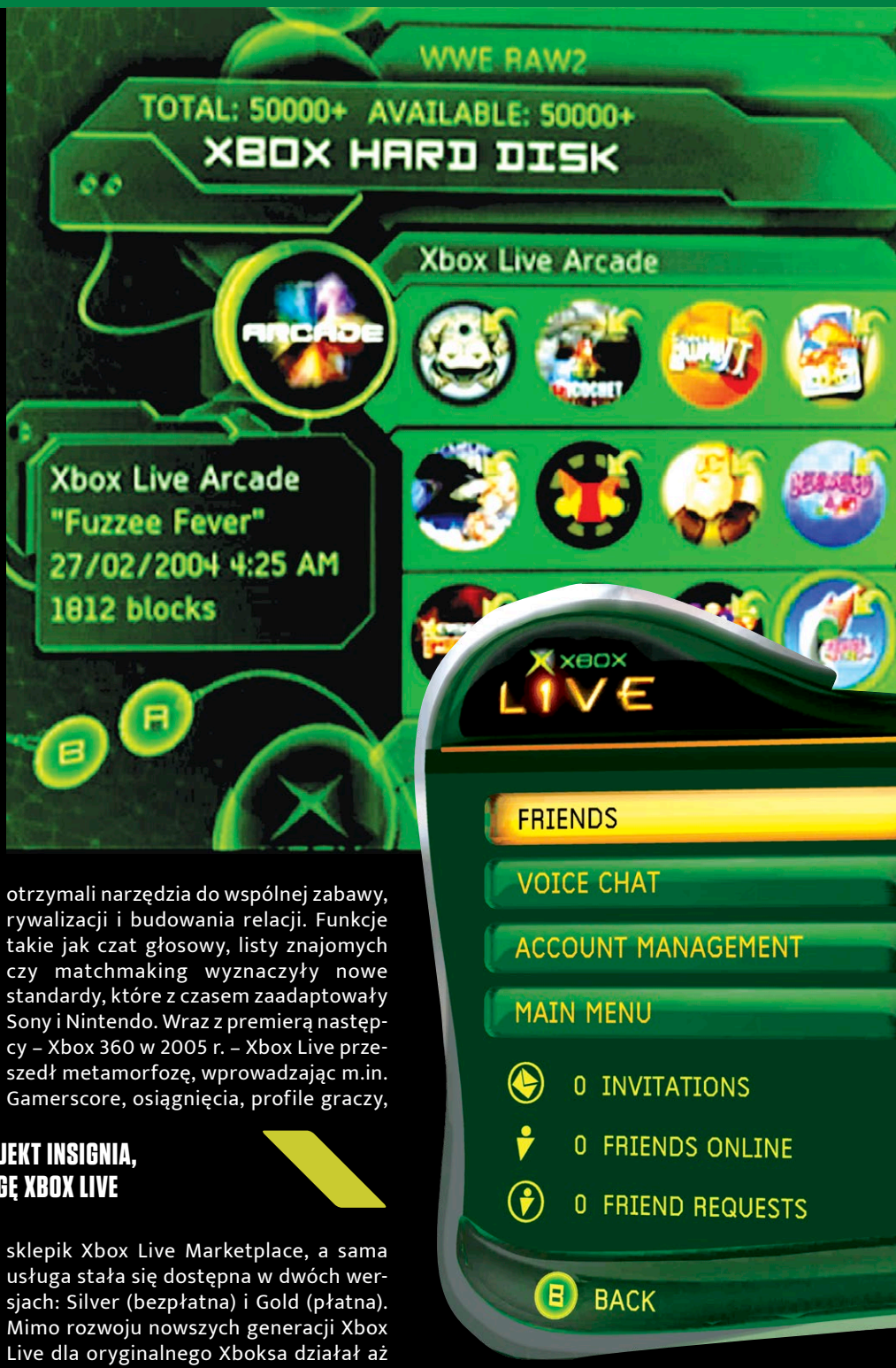
Oprogramowanie XBLA można było uzyskać, zamawiając je na stronie internetowej Microsoftu, które następnie było wysyłane pocztą na fizycznym nośniku zawierającym dodatkowo darmową wersję gry Ms. Pac-Man. W posiadanie specjalnego dysku startowego (Xbox Live Arcade Disc) można było wejść również nabywając magazyn OXM (Official Xbox Magazine) albo specjalny bundle konsoli z grą Forza Motorsport. Po umieszczeniu płyty w konsoli, gracze mogli przeglądać katalog dostępnych tytułów. Większość gier była dostępna w wersji demo, z ograniczoną zawartością. Usługa została uruchomiona z sześcioma grami i rozszerzyła swoją bibliotekę do dwunastu tytułów do końca roku. Po połączeniu z Xbox Live klienci mogli nabyć pełne wersje za pomocą karty kre-

XBOX LIVE OFEROWAŁ KILKA INNOWACYJNYCH FUNKCJI, KTÓRE Z CZASEM STAŁY SIĘ STANDARDEM W BRANŻY

dytowej. Ceny gier wahały się od 4,99 do 14,99 USD. 11 produkcji było dostępnych w formie wyłączności w Japonii, ale wydano je również w wersji fizycznej. Xbox Live Arcade jest nadal dostępny online przy użyciu zastępczych serwerów Insignia, ale bez możliwości pobrania zawartości.

Łącznie pojawiło się 38 tytułów w ramach XBLA. Były to głównie klasyczne gry z automatów, logiczne układanki, strzelanki 2D i inne zręcznościówki. Produkcje dedykowane szybkim, niezobowiązującym partyjkom i często bardzo uzależniające. Xbox Live Arcade pozwolił wielu starszym tytułom powrócić w odświeżonej wersji i zyskać drugie życie. Oto niektóre z bardziej rozpoznawalnych tytułów: Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Astropop, Gauntlet, Robotron: 2084, Joust, Smash TV czy Namco Vintage.

Chociaż Xbox Live Arcade na oryginalnym Xboxie nie osiągnęło takiego rozgłosu jak jego kontynuacja na Xbox 360, miało ogromne znaczenie dla przyszłości cyfrowej dystrybucji. XBLA pokazało Microsoftowi (i całej branży), że istnieje realny popyt na cyfrowe gry w niższych cenach, które gracze mogą pobierać bez wychodzenia z domu. To właśnie sukces tego eksperymentu doprowadził do oficjalnego wprowadzenia Xbox Live Arcade jako kluczowego elementu interfejsu Xbox 360, gdzie platforma urosła do setek gier i była miejscem narodzin takich hitów jak Braid, Castle Crashers czy Limbo. Była to zatem pionierska usługa, która wyprzedziła swoje czasy. Choć niewielu graczy mogło z niej korzystać z uwagi na wymagany dysk startowy i ograniczoną dostępność, to właśnie ta usługa otworzyła drzwi do dzisiejszych modeli cyfrowej dystrybucji gier. Dla wielu była to pierwsza okazja, by kupić grę przez Internet, zapłacić wirtualną walutą i pobrać ją bez fizycznego nośnika – coś, co dziś jest już standardem.



W 2022 ROKU POWSTAŁ PROJEKT INSIGNIA, KTÓRY REAKTYWOWAŁ USŁUGĘ XBOX LIVE

Zakończenie wsparcia i narodziny Insignii

Xbox Live nie tylko umożliwił grę online – stworzył zupełnie nową kulturę wokół konsolowego grania. Powstawały klany, turnieje i społeczności graczy. Pojawiły się nawet nieoficjalne aplikacje jak XBConnect, umożliwiające grę online w trybie system link. Dzięki Xbox Live gracze otrzymali narzędzia do wspólnej zabawy, rywalizacji i budowania relacji. Funkcje takie jak czat głosowy, listy znajomych czy matchmaking wyznaczyły nowe standardy, które z czasem zaadaptowały Sony i Nintendo. Wraz z premierą następcy – Xbox 360 w 2005 r. – Xbox Live przeszedł metamorfozę, wprowadzając m.in. Gamerscore, osiągnięcia, profile graczy, sklepik Xbox Live Marketplace, a sama usługa stała się dostępna w dwóch wersjach: Silver (bezpłatna) i Gold (płatna). Mimo rozwoju nowszych generacji Xbox Live dla oryginalnego Xboksa działał aż do 15 kwietnia 2010 r.

Wyłączenie serwerów oznaczało koniec pewnej epoki. Jednak pasja graczy i miłość do klasycznych gier przetrwały – w 2022 r. powstał projekt Insignia, który reaktywował usługę Xbox Live w nieoficjalnej formie. To niezależny, fanowski projekt mający na celu przywrócenie usług sieciowych dla pierwszego Xboksa bez potrzeby modyfikacji konsoli. W przeciwieństwie do wcześniejszych prób (np. XLink Kai), które działały na zasadzie symulacji sieci LAN, Insignia jest próbą odtworzenia pełnego doświadczenia Xbox Live – z logowaniem na konto, listą znajomych, statystykami i matchmakingiem. Co najważniejsze, nie wymaga fizycznych przeróbek ani modowania – wystarczy oryginalna konsola, odpo-

wiednie ustawienie sieci i zarejestrowane konto w systemie Insignia.

Projekt ten wykorzystuje „reverse engineering" oryginalnych protokołów komunikacyjnych Xbox Live. Gdy gracz łączy się z internetem z poziomu konsoli, Insignia przekierowuje jej ruch do własnych serwerów, które symulują odpowiedzi Microsoftu. Dzięki temu wiele gier „myśli", że nadal łączy się z Xbox Live. Projekt wymaga jednak ogromnej pracy – każda gra musiała być ręcznie przetestowana i dostosowana do nowej usługi, ponieważ różne tytuły korzystały z różnych metod uwierzytelniania i połączeń. Obecnie (maj 2025 r.) Insignia wspiera ponad 70 gier, w tym klasyki takie jak: Halo 2, MechAssault, Unreal Championship, Crimson Skies, Star Wars: Battlefront II czy Counter-Strike. Lista stale się powiększa, a społeczność zgłasza błędy i wspiera rozwój.

Projekt Xbox Insignia ma nie tylko wartość praktyczną, ale też historyczną. Dzięki niemu możliwe jest zachowanie dziedzictwa gier sieciowych z początku XXI w., które w przeciwnym razie byłyby całkowicie utracone. Klasyczny Xbox był jedną z pierwszych konsol, które zbudowały fundamenty dzisiejszego grania online. Dzięki Insignii gracze mogą ponownie poczuć ducha tamtych czasów i spotkać się w lobby MechAssaulta lub Halo 2 jak za dawnych lat. Co więcej, fakt, że projekt nie wymaga modyfikacji konsoli, sprawia, że jest dostępny dla szerszego grona graczy, w tym kolekcjonerów, którzy chcą zachować swoje urządzenia w stanie fabrycznym.

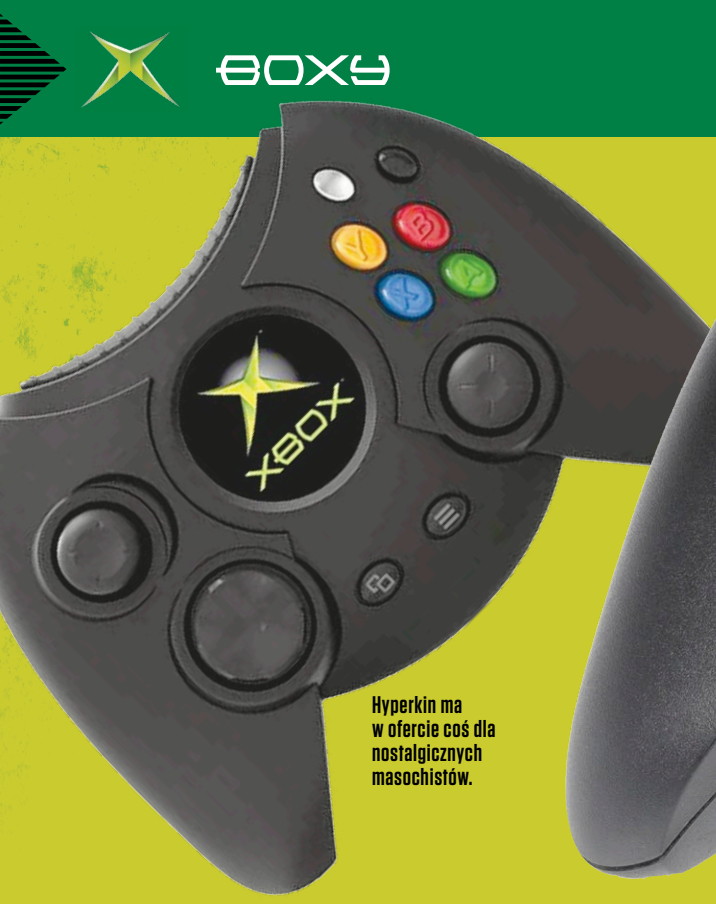
Aby dołączyć do projektu Xbox Insignia, potrzebujesz:

- **oryginalnej konsoli Xbox**
- **podłączenia do internetu przez port Ethernet**
- **gry wspierającej Xbox Live (lista dostępna na stronie projektu https://insignia.live/)**
- **rejestracji konta na oficjalnej stronie Xbox Insignia**

Po konfiguracji sieci i wprowadzeniu ustawień DNS wskazujących na serwery Insignii konsola automatycznie zacznie komunikować się z nową usługą. Gracze mogą tworzyć profile, dodawać znajomych i korzystać z klasycznych funkcji Xbox Live – zupełnie jak kiedyś.

Twórcy projektu Xbox Insignia zapowiadają jego dalszy rozwój – planują wsparcie dla kolejnych tytułów, poprawki błędów, a także funkcje społecznościowe, które ułatwią graczom kontakt i organizację meczów. Co ciekawe, planowane są również funkcje nieobecne w oryginalnym Xbox Live, jak np. webowy dostęp do statystyk graczy. W dobie cyfrowej archiwizacji i rosnącego zainteresowania retrogrami projekty takie jak Insignia są niezwykle ważne – pozwalają nie tylko bawić się jak dawniej, ale też zachować pamięć o tym, jak wyglądały początki sieciowego grania na konsolach.

Xbox Live na Xbox Classic był czymś więcej niż usługą online. Był początkiem ery, w której gry konsolowe stały się globalnym doświadczeniem społecznym. Dzięki niemu wprowadzono funkcje, które dziś są oczywistością: DLC, granie online, czat głosowy, systemy osiągnięć i cyfrowe sklepy. Pomimo wyłączenia oryginalnych serwerów dziedzictwo Xbox Live trwa – zarówno w nowoczesnych usługach, jak i projektach społecznościowych jak Insignia. To właśnie dlatego Xbox Live nie tylko zrewolucjonizował konsolowe granie – on je zdefiniował. • **Majk**



Hyperkin ma w ofercie coś dla nostalgicznych masochistów.

„Duke", czyli amerykańska mania wielkości zaklęta w kontroler.

Pady czy Padaki?

Pod koniec 2001 r. Microsoft zawitał na konsolowym rynku w zaiste amerykańskim stylu: ich produkt był większy, potężniejszy i gdyby mógł, to prawdopodobnie żłopałby więcej benzyny od konkurencji.

Nie wstydzę się przyznać, że jestem troszeczkę fanbojem Xboksa, a już zwłaszcza, jeśli chodzi o pierwszą jego generację. Jako gracz niezwykle cieszę się istnieniem maszyny pod wieloma względami przypominającej gamingowego peceta, przede wszystkim pozwalającej na odpalenie wielu tytułów, których na GameCubie czy PlayStation 2 nie było szansy uruchomić. Ze wstydem za to przyznaję się, że często zapominam o jednym, dość istotnym aspekcie pierwszego Xboksa, który zachęca do drapania się po głowie, załamywania rąk i dyskretnego zmieniania tematu podczas dyskusji z fanbojami Sony i Nintendo.

Kontrolery. Kontrolery do pierwszego Xboksa to kompletne pad-aki!

„Co oni tam ćpali w tym microsofcie?!"

Pierwotny model pada dołączany na Zachodzie do każdego zestawu z konsolą to ergonomiczne monstrum stworzone w umyśle ewidentnie amerykańskiego designera. Zawiera z pozoru wszystko, co potrzebne do grania w latach 2000.: dwie gałki analogowe, dwa analogowe triggery, układ przycisków z grubsza przypominający to, co oferowały Sony czy Sega w swoich urządzeniach. Podobieństwo do dreamcastowego pada jest tu zresztą bardzo odczuwalne, zwłaszcza jeśli chodzi o umiejscowienie d-pada i lewego analoga: styl, którego fani PlayStation zdają się nienawidzić z prawdziwą pasją.

Niestety na tym inspiracje kontrolerem Segi się nie kończą: pierwsza generacja xboksowych padów, okrzyknięta przez fanów pieszczotliwie „Grubasem" (nieco później zyskując ciut mniej obraźliwy przydomek „Duke"), wygląda jak dreamcastowe urządzenie napompowane sterydami. Draństwo jest OGROMNE! Spora w tym zasługa dwóch slotów na karty pamięci, które umiejscowiono w obudowie, zamiast jak u konkurencji znaleźć dla nich miejsce gdzieś na obudowie konsoli. Jest to definitywnie największy kontroler, jaki miałem nieprzyjemność trzymać w łapskach, i wiem, że nie jestem w tym odosobniony, ponieważ w 2008 r. znalazł się w tej kategorii w Księdze rekordów Guinnessa!

Na tym niestety nie kończą się upierdliwości tego urządzenia. Zamiast znanych z wielu innych konstrukcji przycisków L1/R1 analogiczne przyciski (Biały i Czarny) wepchnięto tuż ponad przyciskami funkcyjnymi (A/B/X/Y). Biorąc pod uwagę, że jednym z najpopularniejszych gatunków gier na Xboksie były FPS-y oraz fakt, że na innych sprzętach pod L1/R1 najczęściej przypisywane są dość przydatne akcje typu rzut granatem czy zmiana trybu ognia – trudno nie zgrzytać zębami podczas rozgrywki. Obrazu nędzy i rozpaczy dopełniają dziwacznie ukształtowany d-pad, przywodzący na myśl tanie chińskie podróbki joyów do Mega Drive, oraz „gumiaste" analogi, które chybotają się pod kciukami podczas próby wciśnięcia L3/R3. Ugh.

Malutkie japońskie rączki na ratunek

Najbardziej w tym wszystkim zastanawiające jest to, że Microsoft przygotował alternatywną, znacznie wygodniejszą w obsłudze wersję urządzenia – przeznaczoną na rynek azjatycki. Japończycy dostali w zestawach wariant okrzyknięty później „wersją S": mniej więcej 30% mniejszą i lżejszą od „Grubasa". To nadal konstrukcja większa od padów dołączanych do PlayStation 2 czy GameCube'a, ale da się nią posługiwać bez narażania stawów na kontuzje. „Eska" wprowadziła zresztą kilka ergonomicznych zmian poza samą redukcją rozmiaru. Przede wszystkim: d-pad przyjął bardziej znośną, krzyżakowatą formę. Co

prawda nadal umieszczony jest na okrągłym dysku i tym samym nadal przypomina jakąś chińszczyznę w porównaniu do rozwiązań stosowanych przez Sony i Nintendo, ale był to krok w dobrym kierunku. Poprawiono też konstrukcję analogów oraz umiejscowienie przycisków Białego i Czarnego: co prawda nadal nie znajdują się po prostu ponad triggerami, ale przeniesienie ich poniżej przycisków A/B/X/Y sprawiło, że da się do nich sięgnąć kciukiem bez odrywania dłoni od obudowy. Japońska wersja pada stała się jednym z najpopularniejszych importowanych urządzeń przez zachodnich graczy. Microsoft na szczęście nie pozostał ślepy na taki rozwój sytuacji i po kilku miesiącach zaczął pakować wersję S również do konsol sprzedawanych na Zachodzie, pozostawiając „Grubasa" jako akcesorium możliwe do zakupu osobno.

Uspokój się, to tylko kontroler…

Może Was zdziwić, że z taką pasją piszę o wadach tego urządzenia, ale co zrobić – tak już my, fanboje, mamy: najmniejsza czasem pierdoła potrafi doprowadzić nam krew do stanu wrzenia. W tym przypadku nie powiedziałbym zaś, że jest to „pierdoła": jest to jedna z głównych kwestii, jeśli chodzi o każdy sprzęt do grania. Było nie było, siadając do gry, chcielibyśmy, żeby sterowanie było możliwie wygodne i precyzyjne. Na tej kolubrynie dodawanej pierwotnie do Xboksa było to zaś absurdalne wyzwanie. Zgryzotę wzmacnia myśl o tym, jak łatwo można by wówczas przekształcić owo horrendum w coś znacznie wygodniejszego. Mianowicie: sporą winę za rozmiary tego pada ponoszą sloty na karty pamięci na wzór Dreamcasta. Sloty, powtarzam, w liczbie mnogiej! Czy naprawdę były one potrzebne akurat w tym miejscu, zwłaszcza że każda konsola sprzedawana była z dyskiem twardym, na którym zapisać można było całą masę sejwów, znacznie więcej, niż mieściła memorka? Wiem, że w ten sposób można było łatwo przynieść do kolegi swoje pliki do użycia w jakiejś gierce w trybie multi, ale czy nie można było tych slotów umieścić gdzie indziej? Pamiętajmy, że kable do xboxowych padów różniły się nieco od konkurencji: miały bowiem „łączkę" mającą zmniejszyć ryzyko zrzucenia konsoli na glebę po potknięciu się o kabel. Każdy przewód miał taką kilkucentymetrową przedłużkę podłączaną do konsoli – czy nie można by slotów na te karty pamięci przenieść właśnie na końcówkę tych dynksów? Całe szczęście w dziale projektowania Microsoftu ktoś poszedł w którymś momencie po rozum do głowy, ponieważ pady dołączane do kolejnej generacji sprzętu były niemalże perfekcyjne od samego początku. Kontrolery do Xboksa 360 do dzisiaj są dla mnie wzorcem ergonomii, wygody i precyzji, a w kolejnych generacjach jedynie ulepszano główny zamysł zaprezentowany w 2005 r.

Z tego też względu oryginalny Xbox to jedyna konsola w mojej kolekcji, którą obsługuję niefirmowym padem. Wielu producentów zaoferowało całkiem znośne zamienniki; ja postawiłem na propozycję Logitecha.

Bezprzewodowy Logitech: mały, ale wariat!

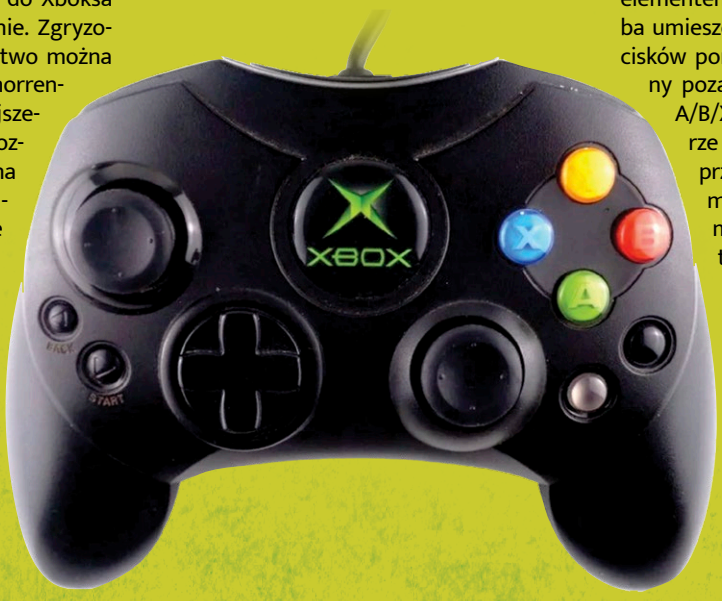
Powrót do przyszłości

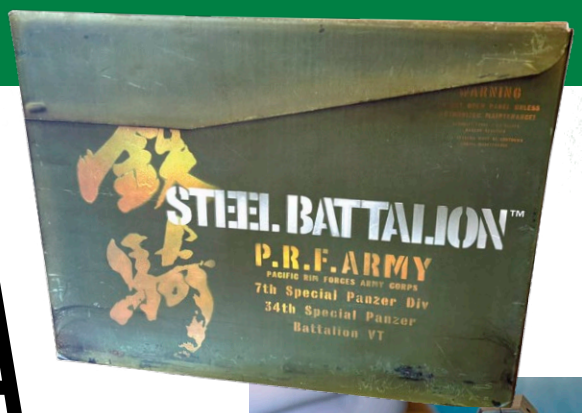
Jako swego rodzaju epilog wypadałoby napomknąć, że nie wszyscy gracze pałają do „Grubasa" taką niechęcią jak ja. Czy to ze względu na posiadanie dłoni godnych drwala, czy zwyczajnie ze względu na nostalgię, która ma tendencję do zakładania nam po latach różowych okularów – grono sympatyków oryginalnego designu microsoftowych padów jest najwyraźniej na tyle spore, że obecnie można zakupić współczesne wersje oferowane przez third-party producentów. Jednym z najbardziej gadżeciarskich modeli jest padzior produkowany przez Hyperkin przeznaczony dla PC oraz Xboksów One oraz Series X/S. Najbardziej rzucającym się w oczy elementem jest gigantyczne logo Xbox znajdujące się na środku urządzenia: poprzednio był to po prostu kawałek odpowiednio pokolorowanego plastiku, który w padzie Hyperkin przekształcono w funkcjonalny przycisk Home. Ba, nie jest to zwykły guzior: to malutki, okrągły ekran OLED, wyświetlający animacje przypominające o 20. rocznicy premiery Xboksa, z której to okazji urządzenie pojawiło się w sprzedaży. Najważniejszym jednak elementem dla każdego gracza będzie chyba umieszczenie dwóch dodatkowych przycisków ponad triggerami: tak, Biały i Czarny poza standardowym miejscem obok A/B/X/Y znajdują się na tym kontrolerze również w miejscu standardowych przycisków L1/R1! Jest to zaiste przemyślane udogodnienie i jeżeli ktoś ma ochotę popykać w liczne tytuły dostępne w ramach wstecznej kompatybilności w stylu rodem z 2001 r., to jak najbardziej ma taką możliwość! Łącznie z koniecznością uważania na pałętające się pod nogami kable, ponieważ urządzenie nie ma wersji bezprzewodowej – stety lub niestety… • **Rozkminator**

NIE WSZYSCY GRACZE PAŁAJĄ DO „GRUBASA" TAKĄ NIECHĘCIĄ JAK JA

Dwie największe jej zalety to bezprzewodowość oraz przerzucenie slotów na kartę pamięci do obudowy odbiornika. Dzięki temu sam pad rozmiarami przypomina Dual Shocka i jest o niebo wygodniejszy zarówno od „Grubasa", jak i wersji S. Jeżeli więc jesteś graczem, który dopiero zaczyna interesować się oryginalnym Xboksem, i rozmyślasz nad dołączeniem takowego sprzętu do swojej kolekcji, to gorąco zachęcam do rozejrzenia się od razu za jakimś sensownym kontrolerem third-party. Inaczej czeka Cię tortura, nędza i jęki rozpaczy!

Wersję „S" podniesiesz, nawet jeśli nie jesteś Pudzianem.





Pudło na zdjęciu sprawia wrażenie kilku sklejonych ze sobą opakowań na płyty DVD. W rzeczywistości jest wielkości skrzynki na „złoty trunek" w szkle!

DUŻE MA ZNACZENIE!

Dzisiaj, Drogi Czytelniku, poznasz to, czym Japończycy jarają się od najmłodszych lat! Megalomania w zawężonym spektrum: „walki mechów". Przedstawiam Wam kontroler do gry Steel Battalion!

Mechy to jest to! Gdy sięgam pamięcią, to od razu przypomina mi się kultowy film „Robot Jox", którego za gnojka puścił mi syn przyjaciół moich rodziców, niańcząc mnie, gdy oni byli na imprezie firmowej. Wrażenia i emocje niczym z serialu „Knight Rider", który oglądałem na czarno-białym Neptunie 150 C popołudniami na Polsacie: opad szczeny. Dzisiaj patrzę na te dzieła z przymrużeniem oka, jak i na pozostałe z serii jak „Airwolf" czy „Grom w raju".

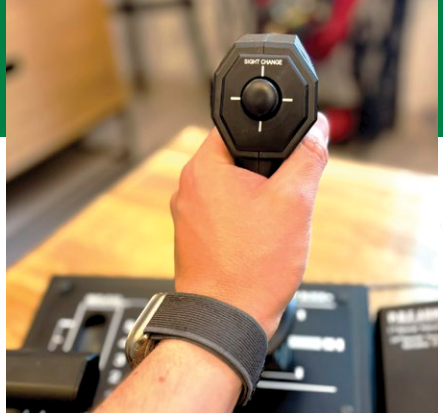
Budowa

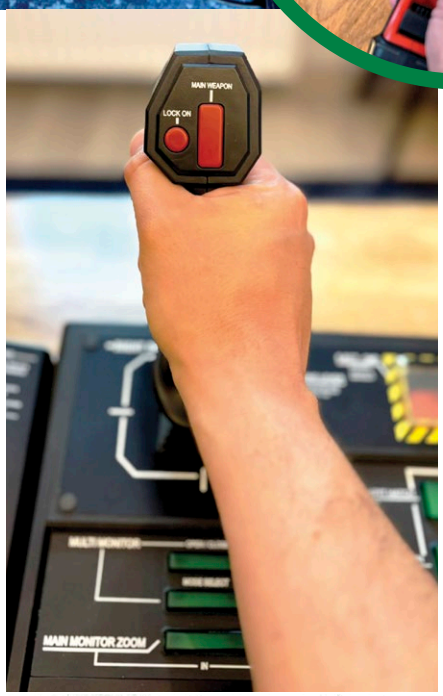
Kontroler pojawił się we wrześniu 2002 r. w Japonii, w listopadzie w USA, aby w marcu 2003 r. finalnie zawitać na Starym Kontynencie. Internety „muwio", że sprzedano 250 tys. sztuk! W lutym 2004 r. Capcom wypuścił Steel Battalion: Line of Contact, a wraz z nim kontroler w wersji z niebieskimi klawiszami. Pierwszy model miał zielone klawisze i taki też dzisiaj Wam przedstawię. Kontrolery drugiej generacji również sprzedały się na poziomie 250 tys. sztuk. A małe nie są... 88 cm długości, 26 cm szerokości dla pulpitu oraz 35,7 cm długości i 29,8 cm szerokości dla pedałów czynią ten kontroler największym, z jakim miałem styczność. Zestaw ten przychodzi w pudełku kartonowym o wymiarach 50 x 35 x 38 cm. W środku zmieściły się oprócz kontrolera: pudełko z grą, kartka z kontaktami do serwisu oraz obszerna instrukcja obsługi w kilku językach formatu A4. Kontroler został wyposażony w dwa joysticki: prawy służy do kierowania ogniem – sterujemy działkiem, lewy do obrotów całego mecha oraz poruszania kamerą. Na lewej stronie znajdują się również wybierak kierunku i prędkości poruszania oraz przełączniki startu. Z tych przełączników korzystamy tylko w momencie startu mecha, w trakcie pojedynku nie są używane. Włączymy nimi m.in. systemy podtrzymywania życia. W centrum znajduje się panel do sterowania radiem, klawisze wyboru broni oraz przeładowania, włączenia wycieraczek, gaśnicy oraz np. noktowizor. Prawa strona odpowiada za sterowanie mapą, podgląd pola walki na dodatkowym monitorze, inicjalizację zapłonu oraz jest wyposażona w awaryjny przycisk katapulty, ukryty pod przezroczystą klapką, co daje dobry feeling i przypomina klawisze awaryjnej ucieczki rodem z samolotów. Pedały służą do tego, aby nasz Vertical Tank – bo tak w grze nazywany jest mech, którym sterujemy – rozpoczął ruch, zatrzymał się lub też wykonał jednorazowe przyspieszenie w zadanym kierunku (unik). Joysticki mają spory kąt wychyłu, a pedały chodzą płynnie i dość głęboko. W jednym i drugim wyraźnie czuć opór – użyte komponenty jak sprężyny czy inne ślizgi dają wrażenie dobrze wykonanego sprzętu oraz pozwalają mocniej się wczuć w grę. Pedały łączy się kilkużyłowym kablem z jednostką centralną, natomiast sekcje boczne łączy się z nią taśmą jak do dysków twardych IDE. Całość łączą plastikowe wkładki mocowane na wkręty, usztywniające konstrukcję panelu sterującego.

ZBYT SZYBKA PRĘDKOŚĆ WCHODZENIA W „ZAKRĘTY" GROZI WYWRÓCENIEM

Gra

Historia rozgrywa się w 2080 r. Walczymy w imieniu uciemiężonego narodu o sprawiedliwość i zasoby naturalne. Niesiemy (naszą) demokrację na pustkowia, jak i w zurbanizowane obszary. Wizualnie jest szaro i brunatno, sporo dymu. Mamy kilka trybów misji, różniących się nieznacznie typem za-

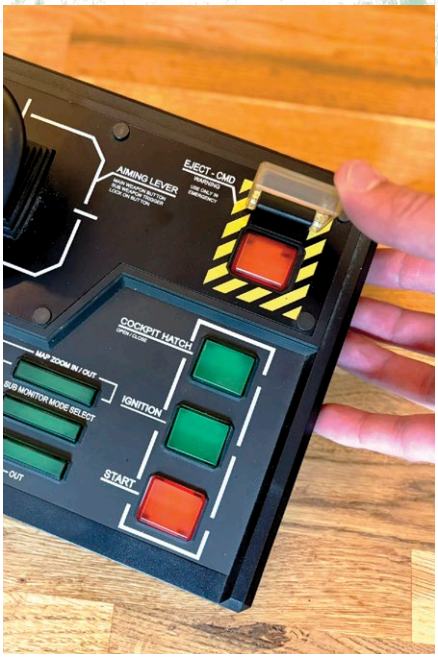




dań, chociaż łączy je oczyszczenie pola walki z jednostek wroga. Spotykamy na swojej drodze grupy nam wrogie w postaci piechoty, czołgów, dział samobieżnych, uzbrojonych obwarowań oraz innych mechów, które stanowią wyjątkowe wyzwanie. Możliwość korzystania z broni białej pozwala podbić do przeciwnika i załatwić go poprzez kombosa: seria z broni palnej + unik + cios z broni białej + seria z broni palnej. Oczywiście łatwo się mówi... Przed każdą misją możemy dozbrajać mecha, zmieniać uzbrojenie lub przesiadać się do innego modelu. Na sterowanie VT musimy uważać. Zbyt szybka prędkość wchodzenia w zakręty grozi wywróceniem i zakończeniem misji. Raz udało mi się podnieść z ziemi, ale to był raczej fuks. Silnik gry został napisany w tak realistyczny sposób, żeby imitować m.in. pogodę, a wycieraczka potrafi oczyścić przednią szybę zarówno z deszczu, jak i z błota. Dla mnie największym wyzwaniem było ogarnięcie ogromnej ilości danych. Po pewnym czasie okazuje się, że część z nich jest nam zbędna w trakcie walki. Sterowanie jest tylko i wyłącznie z kabiny mecha, nie mamy szansy na szerszy horyzont i podgląd sceny zza pleców VT. Jest to spore utrudnienie z uwagi na fakt, że kamera może poruszać się niezależnie od celownika i łatwo pogubić się w sytuacji.

Online

Ten tryb nie był dostępny w pierwszej części trylogii pomimo faktu, iż OG Xbox, nazywany w Polsce Xbox Classic, miał w standardzie kartę sieciową w przeciwieństwie do konkurencji. Granie po sieci umożliwiła druga część Steel Battalion: Line of Contact z 2004 r. Co ciekawe, w drugiej części bez drugiej konsoli lub dostępu do internetu nie możemy grać w ten tytuł w ogóle! W tej odsłonie dostajemy 10 VT-ków (hondziarze znajo) więcej i mamy już 31 różnych modeli mechów. Typy rozgrywki, które nam doszły, to m.in. deatch match i capture the flag. Mecze mogą być rozgrywane maksymalnie 5 na 5 graczy, co w sumie ma sens, gdyż granie 1 na 1 na dużych mapach jest po prostu nudne i niesamowicie czasochłonne. W drugiej części liczba wiadomości na ekranie jest ogromna i z doświadczenia wiem, że granie na ekranie 21-calowego telewizora według standardu RGB nie ma większego sensu. Słychać głosy, że najodpowiedniejszy wydaje się ekran o przekątnej 32



Przycisk katapulty rodem ze statków powietrznych, a pod nim klawisze inicjacji i startu mecha.

cali, ale może być i mniejszy, o ile nasza konsola jest wyposażona w modyfikację obrazu polegającą na zdigitalizowaniu sygnału w tryb HD i użyciu np. standardu HDMI. W innym wypadku obraz jest rozmazany, a szczegóły niewidoczne.

Społeczność

Gra ma swoich fanów, którzy wiernie trwają przy niej od samego początku. Potyczki sieciowe wciąż można rozgrywać dzięki narzędziu o nazwie Insignia. Po zakończeniu wspierania usługi od M$ programiści skorzystali z rozwiązania sieciowego w postaci tunelowania i granie online jest wciąż możliwe. Istnieją strony w serwisie Reddit oraz np. steelbattalion.fandom.com, które są skarbnicą wiedzy na temat światka zrzeszającego ludzi. Jak dotąd nie spotkałem się z fanowskimi modami, ale że „Xbox to przecież peceт" (taaaa, mhm, ktoś chyba nie słyszał o Fujitsu FM Towns Marty), to może i takie powstaną.

Kontynuacja

Serię gier o przygodach żołnierzy walczących w Vertical Tanks kończy wydana w 2012 r. na konsolę Xbox 360 pozycja Steel Battalion: Heavy Armor X360. Jest ona kontynuacją poprzedniego scenariusza, jednakże osadzona 60 lat później, a za głównego wroga mamy Chińczyków. W tej części niesamowicie nieporęczny i drogi kontroler został zastąpiony sensorem ruchu Kinect, a klasyczny pad służy do poruszania się, celowania i strzelania, ale to opowieść na inny materiał... ● **Kuba Słonka**

Xbox na sterydach

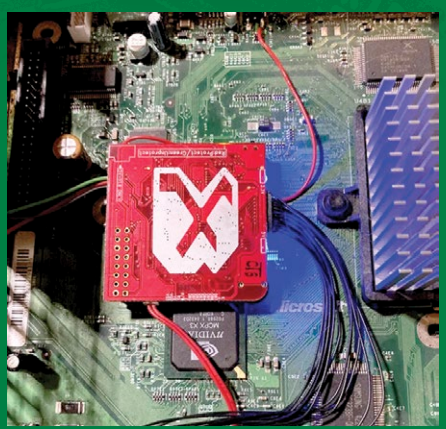
Xbox jak każda retrokonsola ma możliwość rozbudowy. W grę wchodzą nie tylko modchipy, których jest dość duży wybór, ale także możliwość upgrade'u hardware'owego (choć to wymaga już sporej wiedzy). Dzięki tym modyfikacjom uzyskamy Xboksa ostatecznego.

Klasyczny Xbox ma duży wybór modchipów do zainstalowania. Każdy z nich wymaga umiejętności lutowania i w zasadzie większość z nich da nam bardzo zbliżone funkcje, czyli możliwość uruchomienia customowego BIOS-u. Samych modchipów jest około ośmiu, ale jeśli doliczymy różne rewizje, będą ich dziesiątki. Co wybrać? Jeśli marzy Wam się zainstalowanie modchipa, warto najpierw zwrócić uwagę, czy dana rewizja Xboksa jest z nim kompatybilna. Zazwyczaj większość z nich obsługuje konsole w wersji od 1.0 do 1.6, ale zawczasu lepiej się upewnić. Chip OpenXenium oferuje kilka ciekawych rzeczy, przede wszystkim jednak obsługę dysków twardych do 2 TB pojemności. Ta funkcja jest przydatna, jeśli nasza biblioteka gier jest ogromna. Xenium oferuje również dostęp do funkcji IGR (In Game Reset), czyli możliwość miękkiego resetu konsoli i powrotu do menu. Aladdin był swego czasu najpopularniejszym modchipem do Xboksa i miał te same funkcje, co Xenium. Obecnie najsensowniejszą przeróbką wydaje się być Xecuter, choć jego funkcjonalność nie odbiega od dwóch poprzednich. Ogólnie w dzisiejszych czasach instalowanie modchipa nie jest jedynym wyjściem, aby mieć otwartą konsolę, bo są dostępne softmody, jednakże wiele osób uważa, że softmod nie do końca daje to, co modchip, ale jego zaletą jest to, że nie trzeba otwierać konsoli i lutować.

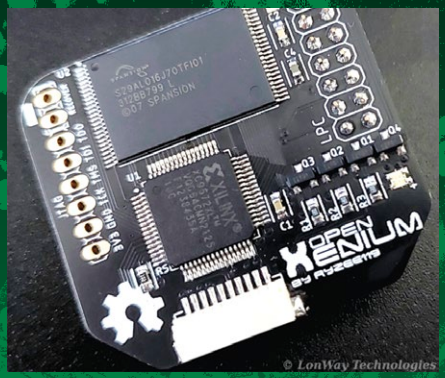
MASZ KONSOLĘ WYPOSAŻONĄ W CPU 1,4 GHZ I 128 MB RAM, TO MASZ XBOKSA OSTATECZNEGO!

Więcej węgla!

Najciekawszymi modyfikacjami są te oparte na rozbudowie oryginalnego hardware'u, ale będzie to trudne zadanie nawet dla wprawnych moderów. Zacznijmy od czegoś prostszego – więcej pamięci. Xbox ma na pokładzie 64 MB RAM, jednakże płyta konsoli ma jeszcze dwa puste miejsca na banki pamięci. Najprościej zdobyć kości pamięci z innego X-a, aczkolwiek można je też dostać na portalach z chińską elektroniką. Warto pamiętać, że chińskie kości mogą być wadliwe, choć jest to dość rzadkie, ale dla pewności lepiej poszukać oryginalnych chipów. Koszt jednej kości to ok. 30–40 zł. Ogólnie bardziej są polecane kości Samsunga i takich na początku lepiej poszukać, ewentualnie możemy użyć też Hynixów, ale powinien to być nasz drugi wybór. Sama instalacja kości jednak nie wystarczy, trzeba zmusić konsolę, aby z dodatkowej pamięci korzystała. Wiele z modchipów ma funkcję działania z dodatkową pamięcią. W przeciwnym wypadku musimy użyć XBlast OS, aby wymusić użycie dodatkowego RAM-u. Jakie to daje korzyści? To ciekawa sprawa, bo na pierwszy rzut oka nic się nie zmieni. Są jednak dostępne specjalne patche, które sprawią, że gry będą ruszały w wyższej rozdzielczości (głównie podciągane są do 720p). Plik taki jest wykonywalnym plikiem xex, który podmieniamy w folderze z daną grą. Są też patche, które dodadzą do gry 480p i wide screen. Pytanie – warto czy nie warto? Nie ma tutaj jednoznacznej odpowiedzi, faktycznie tytuły, które dostają 720p, wyglądają super! Aby jednak móc się w pełni tym cieszyć, potrzeba jeszcze jednej przeróbki, a z nią już nie będzie tak łatwo.



Można w Xboksie wymienić główny procesor na mocniejszy. Oryginalnie mamy zainstalowany CPU Intel Pentium III o taktowaniu 733 Mhz, ale co powiecie na Xboksa z CPU taktowanym 1,4 Ghz? Tak, da się, ale jest to już dość złożony proces. Każdy Xbox jest podatny na taki mod i to jest dobra wiadomość. Złą jest ta, że potrzebujemy specjalnego adaptera w formie płytki, ale to jeszcze jest do ogarnięcia, bo jej koszt wynosi 15 euro plus wysyłka. Zabawa zaczyna się później. O ile samo znalezienie procesora Intel Pentium III 1,4 Ghz nie powinno stanowić problemu (nowy kosztuje ok. 100 dol. + wysyłka), o tyle zainstalowanie go na płytce to już zupełnie inna skala trudności. Niestety interposer board, jak nazwano adapter, jest płaski i należy nałożyć równo 370 lutów dla każdej z 370 nóżek CPU. Jeśli ma się odpowiednią maszynę, można to zrobić szybko, jeśli jednak decydujemy się na domowy sposób, wchodzimy na level very hard. Nie wiem, jakie macie skille w lutowaniu, ale zakładam, że na 99% ręczna próba się nie powiedzie. Można całą wymianę zlecić profesjonalnym moderom i najbardziej polecałbym to rozwiązanie. Szkoda Waszego czasu, pieniędzy i Waszej konsoli. Jeśli jednak uda się tego dokonać (czego każdemu życzę) i masz konsolę wyposażoną w CPU 1,4 Ghz i 128 MB RAM, to masz Xboksa ostatecznego!



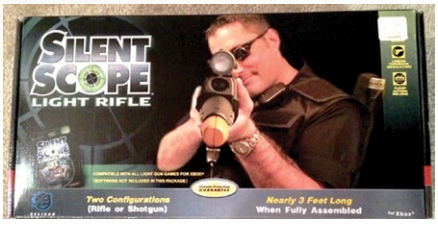
Co dalej z naszą zmodowaną piekielną maszyną? No cóż, nie tylko 720p staje przed konsolą otworem, ale i zadowalająca płynność. Będziemy też mogli pobawić się grami, które istnieją tylko jako wersje prototypowe czy wersje beta. Jeśli podepniemy Xboksa do telewizora, nie będą one straszyły kiepską rozdzielczością, tylko będą oferowały całkiem znośne 720p (czyli jak PlayStation 3 i Xbox 360), a to już naprawdę coś. • **NRGeek**

Sterta barachła

Xbox może nie ma tak bogatego ekosystemu jak PlayStation, ale też wyszło na niego kilka ciekawych i zupełnie niepotrzebnych akcesoriów. Dzisiaj wiele z nich to raczej ciekawostki niemające wielkiego zastosowania.

Jeśli zależy Wam na maksymalnej jakości obrazu, musicie kupić kabel, wiadomo. Kabli na portalach aukcyjnych znajdziecie mnóstwo (nawet przejściówki na HDMI), ale nic nie da Wam takiej jakości obrazu jak Xbox HD High Definition Pack. Jest to specjalna kostka, w którą wpina się kable component. Drugim rozwiązaniem, które bardziej polecam, jest oficjalny kabel component. Przerabiałem tanie i drogie kable do Xboksa, wszystkie przejściówki, adaptery itd., ale najlepszą jakość obrazu dadzą nam właśnie te dwa rozwiązania. Po czym poznać oryginalny kabel komponentowy do Xboksa? Zawiera on wtyczki oznaczone logiem konsoli oraz specjalną nóżkę, która nie pozwala wisieć wtyczce w powietrzu.

Moim ulubionym, zupełnie niepotrzebnym akcesorium (które w swoich zbiorach również posiadam, więc wiem, o czym mówię) jest Silent Scope Light Rifle. Jest to, jak się łatwo domyśleć, pistolet świetlny, ale nie taki zwykły pistolet. To snajperka! I to jedna z największych, jakie powstały z myślą o graniu. Bydlę składa się z czterech części i wygląda osobliwie. Niestety niedane nam będzie dzisiaj postrzelać do telewizorów LCD z takich urządzeń, więc to raczej ciekawostka. Jeśli nadal chcielibyście postrzelać do odbiorników LCD, jest na to rozwiązanie, choć piekielnie drogie – Sinden Lightgun.



Jeśli byłeś jednym ze szczęśliwców, którzy mieli dostęp do pierwszej wersji Xbox Live, to nie mogłeś nie mieć ustrojstwa stworzonego przez Nyko – SpeakerCom. Był to głośnik i mikrofon w jednym. Obydwa elementy wkładało się w otwory w padzie przeznaczone na karty pamięci. Po obu stronach urządzonka umieszczono manetki, a gdy je nacisnęliśmy, to wyciszały one głośnik (aby nasi rozmówcy nie mieli nieprzyjemnego echa) i wtedy można było nakrzyczeć na lamusów, że źle grają. Tak, wiem, że bezsensownie skomplikowali proste niby rozwiązanie. Pamiętajmy jednak, że Xbox Live był pionierem głosowych czatów na konsoli. Przecierali szlaki i te rozwiązania, choć archaiczne, były pierwszymi, które gracze poznawali.

Skoro jesteśmy przy Nyko, to warto wspomnieć o Nyko Air Flo EX Controller. Dzisiaj te rozwiązania znajdziemy w wielu kontrolerach, nawet w myszkach, ale wtedy było to czymś nowatorskim. Akcesorium kierowano do osób, którym pociły się łapy podczas grania. W bokach gripów umieszczono wentylatory, które wypuszczały chłodne powietrze. Trzymając kontroler, czuliśmy przyjemny chłód. Oczywiście Nyko zaprojektowało swoje dziwo tak, że można było wyłączyć wentylatory lub przełączyć je w tryb turbo, jeśli nasze łapska zlane były potem.

Jeśli mówimy o kontrolerach, to warto wspomnieć o Gamester FPS Master. Pod tą srogą nazwą kontrolera, który miał z Ciebie uczynić mistrza osiedla w strzelaniny widziane z perspektywy pierwszej osoby, krył się ciekawy produkt. Miał dość niecodzienny kształt – jeśli myślicie, żee Duke był największym kontrolerem ever, to trzeba zweryfikować swoją wiedzę. FPS Master jest jeszcze większy. Ma ogromne, długie gripy dla osób z łapami jak u gorylа. Elegancki wyświetlacz ciekłokrystaliczny pośrodku, na którym mogliśmy dostosować każdy przycisk na kontrolerze. Co ciekawe, FPS Master nie miał przycisków XYAB na przodzie, ale miał je ukryte w gripach, aby nie tracić czasu na machanie palcami. Kontroler zamiast tradycyjnych triggerów miał cyngle przypominające te z pistoletu. Trzymało się go podobnie jak tradycyjny pistolet. Może i pad nie robił z nas FPS Mastera, ale gdy wyjmowałeś go z szafy, to wszyscy wiedzieli, że żarty się skończyły. Elegancka broń na bardziej cywilizowane czasy.

AKCESORIUM KIEROWANO DO OSÓB, KTÓRYM POCIŁY SIĘ ŁAPY PODCZAS GRANIA

Xbox podczas swojego życia nie oferował tylu gadżetów, co PlayStation. Widać było, że jeśli już coś wypuszczano na rynek, musiało to spełniać jakieś wymogi przydatności. Dzisiaj kolekcjonowanie unikatowych elementów do Xboksa jest jeszcze proste, ale nieubłagalnie zbliża się czas, gdy akcesoria zaczną drożeć i stawać się coraz mniej dostępne. Jeśli więc marzy Wam się plastikowa snajperka, to najwyższy czas, aby wejść w jej posiadanie, bo potem może być tylko trudniej. • **NRGeek**

Xbox zamknięty w automacie

Czy wiesz, że w swoim czasie Xbox był tak potężny, że posłużył jako baza dla maszyn arcade? Sega Chihiro powstała we współpracy Microsoftu z Segą. Miała to być platforma, która zastąpiłaby legendarną płytę Sega Naomi. Nazwę Chihiro wzięto od nazwy głównego bohatera filmu „Spirited Away" ze Studia Ghibli.

Pełną płytę główną z napędem można kupić już za 350 dol.

Najtrudniej będzie zdobyć oryginalne gry. Te z Xboksa nie będą pasować.

Platforma była w zasadzie Xboksem. Napędzał ją procesor Intel Pentium 733 MHz, za grafikę odpowiadał czip nVidia XChip bazujący na GeForce 3 o taktowaniu 200 MHz. Jeśli chodzi o dźwięk, generował go układ Cirrus Logic CS4630. Ciekawie natomiast wypadała pamięć RAM. Bazowo platforma miała 64 MB, ale można ją było rozszerzyć, np. automat z grą OutRun 2 miał aż 512 MB pamięci. Nośnikiem gier był... GD-Rom, czyli format, który zaproponowano przy konsoli Sega Dreamcast. Płyty te miały pojemność 1 GB i ten wybór był zaskakujący, bo Sega mogła wykorzystać już nośnik DVD, a jednak tego nie zrobiła. Jednakże nośnik optyczny jak GD-Rom ma dość długi czas dostępu i przez to do maszyn arcade nadawał się średnio. Rozwiązano ten problem tak, że po uruchomieniu maszyny zawartość płyty była ładowana do pamięci RAM, co niwelowało dogrywanie i skracało czas dostępu. Teraz jest staje się jasne, dlaczego automat z OutRun 2 miał aż 512 MB pamięci – po prostu gra była duża i nie mieściła się w standardowych 64 MB. Zaletą wykorzystania nVidia XChip było to, że miał on dostęp do najnowszych rozwiązań z dziedziny generowania grafiki jak hardwarowy T&L, bump mapping czy filtrowanie anizotropowe. To dzięki temu gry na automatach Chihiro wyglądały fantastycznie. Dodatkowym plusem było to, że automat generował obraz RGB w 480p poprzez złącze VGA (podobnie jak Dreamcast).

Z czym do ludzi?

Żaden system jednak nie jest super, jeśli nie ma dobrych gier. Czy Chihiro miało dobre gry? No cóż, to zależy, co kto lubi, ale kilka perełek się znalazło, a niektóre z nich są wciąż ekskluzywne dla systemu. Automat wydano w 2003 r. i pierwszą grą, jaką odpalał, był The House of Dead III (dostępny też na Xboksie). Była to kolejna część celowniczka na szynach, którego poprzednie odsłony pojawiły się jeszcze na pierwszym PlayStation. Moc Xboksa pozwoliła prze-

Outrun 2 SP potrzebował specjalnej wersji płyty z 512MB RAM.

nieść grę w nową generację. Zasada była prosta – z plastikowego pistoletu strzelaliśmy do ekranu, na którym pojawiali się zombie. Co jakiś czas gra pytała nas o wybór dalszej drogi i w zależności od wyboru rozgrywka toczyła się inaczej. Do zabawy można było zaprosić kolegę i grać na dwa pistolety – wtedy strzelanie do zgniłków nabierało rumieńców. W zasadzie gra nie oferowała nic odkrywczego, był to kolejny celowniczek na szynach. Wyróżniała się świetną na swoje czasy oprawą. Zombie bogate w polygony, w kolorowej oprawie do dzisiaj wyglądają nieźle i warto się z The House of the Dead III zapoznać.

Kolejnym solidnym tytułem było Crazy Taxi High Roller (dostępne też na Xboksie), czyli trzecia odsłona szalonego taksówkarza, która na konsolach stacjonarnych debiutowała na Dreamcaście. W zasadzie było to stare, dobre Crazy Taxi. Gra polegała na przewożeniu klientów tak szybko, jak to możliwe do miejsca docelowego, przy czym po drodze mogliśmy robić popisy, co powodowało u pasażera spazmy radości i dzięki temu szczodrzej sypał kasą pod koniec kursu. Gra toczyła się do momentu, aż nie skończył się czas. Obok dwóch znanych miast z poprzednich części dorzucono nową lokację – Glitter Oasis bazującą na Las Vegas. Na uwagę zasługiwała też muzyka. Do wożenia pasażerów szarpał druty Offspring czy Bad Religion, czyli znane i rozpoznawalne kapele.

GRY NA AUTOMATACH CHIHIRO WYGLĄDAŁY FANTASTYCZNIE

Następną produkcją, obok której nie można było przejść obojętnie, była nowa odsłona starego, ale wciąż jarego OutRuna. Outrun 2 (jest na Xboksie) przenosił grę w trzeci wymiar i wyglądał fantastycznie. Lokacje były napakowane detalami i kolorami, a wszystko mijaliśmy w przeogromnym pędzie. Oczywiście furki (siedem sztuk), którymi bujaliśmy się z naszą dziewczyną, to ponownie różne modele Ferrari. Automat oferował dwa miejsca siedzące dla dwóch kierowców. Gra nadal broni się niezwykle dobrą oprawą i fajnym klimatem szalonej jazdy. To typowy arcade, gdzie prujesz na łeb na szyję, nie przejmując się niczym. Pojawiła się też wersja Special Tours, która oferowała co prawda tylko jedno siedzisko w kolorze żółtym, ale dorzucono nowe trasy i dwa dodatkowe samochody.

Najciekawszym moim zdaniem dziełem jest Virtua Cop 3. Poprzednie dwie części pamiętają jeszcze czasy Segi Saturn. Trójka wyszła wyłącznie na Chihiro, ale jest możliwa do uruchomienia na zmodowanym Xboksie (patrz artykuł „Xbox na sterydach"). To kolejny celowniczek, gdzie wcielamy się w jednego z policjantów, którzy rozprawiają się z bandytami w Virtua City. Za pierwszymi dwiema częściami stał legendarny Yu Suzuki. Tutaj Suzukiego zabrakło, ale za to gra dostała specjalny pedał, który po naciśnięciu stopą uruchamiał bullet time. Co ciekawe, były plany wydania gry na Xboksie, ale zrezygnowano z tego z powodu zbyt wysokich kosztów plastikowego pistoletu. Było to o tyle dziwne, że w przypadku Silent Scope nie stanowiło to problemu, aby wydać absurdalnie gigantyczną plastikową snajperkę. Do dzisiaj Virtua Cop to jeden z moich ulubionych celowniczków. Trójka nie ma już tej „kwadratowej" duszy i piękna oprawa trochę zabiła klimat oryginału, ale wciąż to kolejna gra, którą trzeba poznać.

Kolejny ciekawy celowniczek to Ghost Squad (pojawił się na Wii), gdzie wcielamy się w antyterrorystę. Zapewne wiecie już o tej grze wszystko z mojego lakonicznego opisu – i tak, nic więcej wyjaśniać nie trzeba.

Z innych tytułów godnych uwagi był Wangan Midnight Maximum Tune. Pojawiły się dwie części i była to kolejna arcade'owa ścigałka, w której pruliśmy licencjonowanymi furami ze stajni Toyoty, Mitsubishi (nie ma Space Stara >:( ) czy Nissana. W sumie 17 furek (w Japonii – 19, dodano samochody Gemballa, czyli tak naprawdę klony Porsche). Niestety gra nie była tak widowiskowa jak OutRun 2, bo wyścigi toczyły się głównie na japońskich ulicach. Ot kolejne wyścigi na czas, jakich wiele.

Na koniec zostawiłem ciekawy tytuł Ollie King od twórców Jet Set Radio. Gra polegała na ściganiu się na desce po ulicy. Co ciekawe, maszyna miała wbudowaną deskę, którą sterowało się podobnie jak prawdziwą. Oczywiście, aby Twoje zęby nie pozostały w salonie arcade, platforma była wyposażona w poręcze. To kolejny exclusive na Chihiro, bo gra nie została nigdy na nic przeportowana, a szkoda. Szalony wyścig w cel-shadingowej oprawie wygląda całkiem interesująco.

To rzecz jasna nie wszystkie gry na Chihiro. Wybrałem te najlepsze, pomijając mahjongi, golfy czy inne nudziarstwo. System ogólnie był całkiem niezły. Fajnie, że w większość wydanych na niego tytułów można zagrać na Xboksie, natomiast niefajnie, że nie ukazał się Virtua Cop 3. Następcą systemu był Chihiro Satellite, który w największej wersji był wyposażony w... osiem stanowisk. To monstrum wydano na potrzeby gry Mobile Suit Gundam 079 Card Builder. Pozostałe tytuły to kolejne golfy czy japoński RPG Quest of D. W końcu arcadowego Xboksa zastąpiła Sega Lindbergh, ale to już zupełnie inna historia. • **NRGeek**

Gry zachwycały płynnością, jakością i ostrością obrazu, a wszystko to zaleta Xboksa i jego architektury.

Domowa robota

Gdy konsola powoli kończy swoje życie (a czasami nawet ma się całkiem dobrze), rusza scena homebrew. Rzesze domorosłych programistów z masą świetnych pomysłów rozgryzają sprzęt, tworząc programy, które poszerzają jego możliwości, o jakich wcześniej programiści nie pomyśleli lub nie chcieli myśleć. Xbox w tym wypadku nie jest osamotniony – dzięki temu, że konsola wykorzystywała hardware od Intela i Nvidii, scena homebrew okazała się niezwykle płodna. W tym artykule podrzucę Wam klika ciekawych programów, jak i takich, które po prostu musicie posiadać. Oczywiście, aby z nich korzystać, konsola musi być przerobiona, czy to czipem, czy tzw. softmodem, ale to chyba oczywiste.

Xbox Media Center

Większość z Was pewnie zna lub używa programu, który nazywa się Kodi – jest to dość zaawansowany player do odtwarzania filmów. Ale ilu z Was wie, że Kodi narodziło się na klasycznym Xboksie? XBMC, czyli Xbox Media Center, to zaawansowany dashboard, który zamieni Waszego Xboksa w multimedialną maszynę. Możliwości, jakie otrzymamy, są naprawdę imponujące. Uruchamianie filmów, zdjęć czy muzyki może nie robi dzisiaj zbyt dużego wrażenia, ale oprócz tego XBMC potrafi odpalać gry zainstalowane na dysku, programy homebrew czy emulatory. XBMC to podstawowy program, który każdy posiadacz przerobionego Xboksa powinien mieć.

Enigmah-X

Skoro jesteśmy przy programach must have, to programikiem, który MUSICIE mieć w swoim Xboksie, jest Enigmah-X. Dlaczego ten program jest tak istotny? Otóż KAŻDY Xbox z regionu PAL jest upośledzony. Jedyną rozdzielczością, jaką oferuje konsola PAL, jest 480i. Oznacza to, że każda klatka obrazu ma rozdzielczość 640 x 240 pikseli. Enigmah-X zmienia EEPROM konsoli z PAL na NTSC i odwrotnie. Zmiana jest stała i dopiero po ponownym uruchomieniu programu możemy zmienić region. Co daje region NTSC? Xbox odpala gry w 480p, czyli pełnej klatce 640 x 480 pikseli, ale i pojawiają się dodatkowe rozdzielczości jak 720p i 1080i. Można podejrzeć je w oryginalnym menu konsoli. Teraz najważniejsze. Większość, podkreślam większość, produkcji nawet z regionu PAL nie ma powycinanych trybów 480p (w odróżnieniu od tytułów na GameCube'a, gdzie Nintendo usuwało te tryby, skazując europejskich graczy na obleśne 480i), więc gra wykrywa region konsoli i odpala się w odpowiednim trybie. Różnica pomiędzy 480i a 480p jest kolosalna. Niestety nie wszystkie gry się odpalą w takim trybie – z moich obserwacji i eksperymentów wynika, że jedynie seria Grand Theft Auto w wersji PAL na konsoli przerobionej do NTSC uruchomi się z błędem (będzie renderowane tylko pół ekranu), wszystkie pozostałe, sprawdzone przeze mnie tytuły uruchamiają się w 480p i powyżej. Gier, które pracują w 720p, jest dość sporo, wymienić można Mortal Kombat Armageddon, Soul Calibur II, True Crime: Streets of LA czy Crash Nitro Kart. Oczywiście jest ich więcej i jeszcze raz powtórzę, nie musisz kupować gier w formacie NTSC, mogą być PAL, bo na przerobionej konsoli i tak uruchomią się w tym formacie. Na koniec dodam, że w 1080i działa siedem gier, ale raczej nic wartego uwagi.

Demoscena na Xboksie? Jak najbardziej!

Gwiezdne Wojny domowej roboty wypadły nieźle.

XBMC zamieni Xboksa w multimedialny kombajn.

Masz Xbox PAL? Enigmah zmieni go w NTSC. Warto!

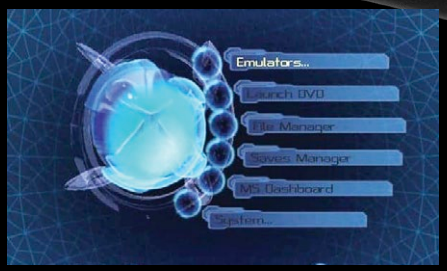
Port AvP jest na tyle udany, że niektórzy pokusili się nawet o stworzenie coverboxa.

DVD2Xbox

Nie mniej istotnym i przydatnym programem będzie DVD2Xbox – prosty program, który zgrywa płyty z czytnika na dysk twardy konsoli. Jeśli mamy sporą bibliotekę gier, warto pomyśleć o większym dysku i wszystko przerzucić na HDD. Program jest banalny w obsłudze i oczywiście pozwala też zarządzać zgranymi tytułami, zmieniać ich nazwę czy kasować, ale i uruchamiać je bezpośrednio z DVD2Xbox. Co zyskujemy, zgrywając gry na dysk? O wiele szybsze ładowanie i całą bibliotekę od razu pod ręką bez konieczności szukania płyt. Alternatywą może być Complex Tools, w którym

Super Mario na Xboksie? Domowy port z ciekawym pomysłem.

XBMC zmienia dashboard nie do poznania.



Dzięki modyfikacjom można nawet zmienić kolory menu.

Gry najlepiej odpalać z dysku – DVD2Xbox w tym pomoże.

można dodatkowo stworzyć plik ISO z płyty znajdującej się w napędzie.

Inne bajery

Na pewno przyda się serwer FTP, dzięki któremu będziemy mogli przerzucać pliki np. z homebrew od razu na dysk konsoli. Xbox w tym wypadku musi być podpięty kablem albo do routera, albo do komputera/laptopa po sieci lokalnej. Alternatywą może być zakupienie specjalnego kabla wpinanego do wejścia na pady, z drugiej strony kabel ma wejście USB. Wykorzystując niewielki pendrive (zalecany 4 GB), możemy również zrzucać pliki w ten sposób. Jeśli chodzi o proste przenoszenie plików w obrębie samej konsoli, z pomocą przyjdzie Xbox Commander, czyli tradycyjny menedżer plików znany chociażby z pecetów. Dzięki niemu stworzymy katalogi, przeniesiemy czy skopiujemy pliki. To prosty programik, który raczej jest opcjonalny, bo chociażby XBMC ma już wbudowany menedżer plików. Sporą różnicę robią patche do oficjalnych gier przygotowywane... przez graczy. Oferują one opcję Widescreen, czyli gra dostaje obsługę szerokiego ekranu, oraz Resolution (podbicie rozdziałki do 720p). W drugim przypadku na retailowym Xboksie wiele z nich nie będzie działało z tego powodu, że 720p zazwyczaj wymaga zainstalowania w naszej konsoli dodatkowych 64 MB pamięci RAM. Jednakże część z nich ruszy i bez tego, np. Darkwatch. Oczywiście kosztem rozdzielczości jest zazwyczaj płynność rozgrywki, ale i to można obejść, instalując w Xboksie dwa razy szybsze CPU, ale to już zabawa dla najbardziej zaawansowanych użytkowników i temat na oddzielny artykuł. Idealnie jest posiadać Xboksa z procesorem 1,2 GHz i 128 MB RAM – wtedy można uznać, że to Xbox ostateczny.

ENIGMAH-X ZMIENIA EEPROM KONSOLI Z PAL NA NTSC I ODWROTNIE

Gry i demoscena

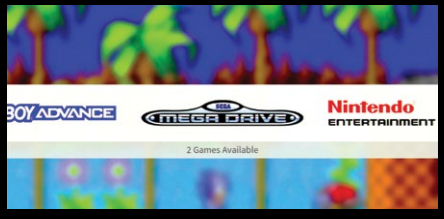
Oprócz obszernej bazy emulatorów znanych maszyn, którym poświęciliśmy osobny artykuł, do dyspozycji mamy sporo gier. Hardware sprzyjał tworzeniu domowych portów słynnych hitów. Nic dziwnego, że klasyki pokroju Doom, Aliens vs. Predator, Duke Nukem 3D, Quake, Quake 2, Quake 3 Arena, Descent czy Shadow Warrior działają bez najmniejszych problemów. Oprócz nich dostajemy całą masę portów gier z arcade, ale i całkowicie nowe tytuły jak Star Wars: A New Hope od Aftershock, który jest prostą strzelanką w lubianym uniwersum. Ciekawie wygląda Super Mario War, w którym walczymy pomiędzy sobą na jednym ekranie czterema Marianami z assetami Super Mario Bros. 3. Gier jest sporo, ale wiele z nich, no cóż, nie zachwyca. Cieszy to, że mamy dostęp do ogromnej liczby portów chociażby z pecetów, ale i z innych konsol. Na pewno wydłuży to życie naszego Xboksa. Co ciekawe, Xbox jak każda konsola posiada swoją demoscenę. Jest ona dość skromna i demek zbyt wiele nie ma, ale te, które powstały, są naprawdę konkretne i pokazują, jaka moc drzemała w oryginalnym sprzęcie. Warto zerknąć chociażby na demo Doomsday od Complex czy dema od Limp Ninja. Jeśli ktoś lubi demoscenowe klimaty, to będzie zadowolony.

Xbox ma o wiele więcej możliwości, o których tutaj nie wspomniałem. Można przykładowo zainstalować Linuksa i jeszcze bardziej zwiększyć jego funkcjonalność. Cieszy to, że większość oprogramowania homebrew nadal jest dostępna i wciąż można z niego korzystać. Część programów jest wręcz niezbędna, aby móc się cieszyć Xboksem i grami na niego w świetnej jakości. Inne programy są opcjonalne i pewnie niewielu zainteresują. Możliwości jest od groma i chyba ze wszystkich konsol Xbox ma najbardziej rozwiniętą scenę homebrew, a wszystko to dzięki wykorzystaniu podzespołów Intela i Nvidii. • **NRGeek**

Xbox jak kameleon

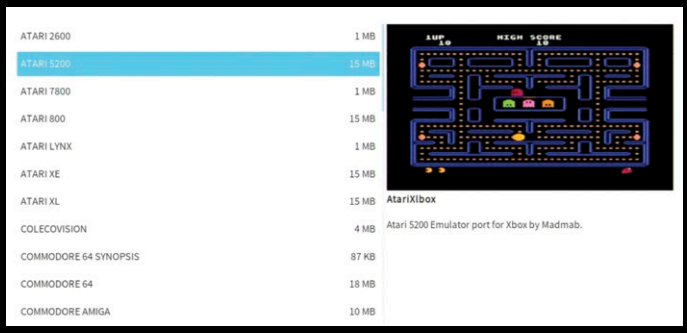
Dwadzieścia cztery lata to szmat czasu w świecie emulacji, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę chiński przemysł technologiczny, który w ostatnich latach stworzył masę urządzeń zdolnych uruchomić nawet gry z ery PlayStation 2 – i to w przystępnej dla przeciętnego człowieka cenie. To jednak nie wszystko. Kolejne iteracje Raspberry Pi również świetnie sprawdzają się jako maszynki do odkrywania historii gamingu. Nie wspominając o komputerach osobistych czy smartfonach, które zawsze mamy pod ręką. Czy w takim razie wysłużony Xbox jest w stanie konkurować z tyloma alternatywami?

Trudno w to uwierzyć, ale ta konsola wciąż potrafi pokazać pazur, nawet w tej dziedzinie. Dwadzieścia cztery lata przyniosły nam mnóstwo emulatorów, które mogą zaskoczyć. Jeśli marzysz o własnym automacie do gier lub kolekcji retro w jednym miejscu, a posiadasz klasycznego Xboksa, to nie jest to wcale nierealne. Dzięki zaangażowaniu społeczności trudno wyobrazić sobie lepszy dostęp do tak ogromnych możliwości,



znanych choćby z frontendów takich jak RetroBat czy EmulationStation. Jest jednak jedno „ale" – konsola musi być przerobiona za pomocą modchipa lub softmodu. Jeśli masz już tak przygotowanego Xboksa, reszta kroków nie powinna sprawić problemu. Co więcej, po skopiowaniu kilku plików i specjalnie przygotowanym Xbox Media Center (XBMC), zoptymalizowanym pod emulację, możesz zacząć grę bez grzebania w ustawieniach.

Rocky5, bo pod tym pseudonimem kryje się autor projektu XBMC-Emustation, stworzył wiele przydatnych skryptów, takich jak pobieranie aplikacji, emulatorów czy automatyczne scrapowanie informacji i okładek dla Twoich romów. Wszystko to jest bardzo dobrze wyjaśnione przy pierwszym uruchomieniu, a czuć, jak wiele pracy włożył deweloper, by wycisnąć ostatnie pokłady mocy z tej kultowej konsoli Microsoftu. Można, oczywiście, zostać przy ulubionym launcherze i uruchamiać osobne emulatory dla każdego systemu lub korzystać z RetroArch, który wymaga dodatkowej konfiguracji. Pytanie tylko, po co, skoro tak dobrze skrojony system jest na wyciągnięcie ręki. Nic nie stoi na przeszkodzie, by używać go jako aplikacji – to już kwestia Twoich preferencji.



Skupmy się jednak na tym, jak Xbox radzi sobie z zadaniami, które przed nim postawiłem, tworząc ten tekst. Przygotowałem kilka romów (pomijam, skąd je wziąć, jak dumpować własne gry itp. – emulacja jest dość popularna i nie o tym traktuje ten tekst) i skopiowałem je do folderu emustation/roms/nazwa_danego_systemu za pomocą Total Commandera i FTP (komputer i Xbox muszą być w tej samej sieci). Następnie wracamy do konsoli, wciskamy Start na padzie, wybieramy Scanner, aby XBMC sprawdziło dostępne gry. Jeśli wgramy romy dla systemów, których launcher jeszcze nie obsługuje, trzeba je pobrać osobno przez wbudowany downloader. Cały proces jest naprawdę prosty i nie wymaga zaawansowanej wiedzy technicznej.

OGROM PRACY WŁOŻONY W EMULACJĘ ZACHĘCA, BY ODPALIĆ KLOCKA I PODZIWIAĆ STARE GRY

Na czym pogramy?

Pominąłem oczywistości takie jak Commodore 64 czy różne modele Atari – to wiekowe sprzęty, z którymi Xbox radzi sobie bez problemu. Postanowiłem więc skupić się na konsolach od Wielkiego N i im podobnych. I, o rany, co za niespodzianka! Zaletą przerobionego Xboksa i kabla component jest możliwość zmiany regionu, co pozwala na granie w wielu emulatorach nawet w rozdzielczości 720p! To daje krystaliczny, jak na standardy 24-letniej konsoli, obraz, który bez trudu radzi sobie ze SNES-em, NES-em, Mega Drive, Sega Master System, Game Boyami (w tym Advance), Nintendo 64, a nawet PlayStation. Choć w przypadku tego ostatniego to bardziej ciekawostka – uruchomienie wymagających tytułów wymaga sporo wysiłku, a często chodzą one w 10 klatkach, więc w tej kwestii inne alternatywy emulacji wygrywają.

Wspieranych systemów jest ponad 68, więc jeśli chcesz zbudować naprawdę dużą bazę gier, w tym kopie swoich płyt, warto zaopatrzyć się w większy dysk. Tu przyda się aplikacja Chimp, która pozwala w łatwy sposób sklonować zawartość starego dysku na większy. W sieci znajdziesz mnóstwo poradników, a dzięki przejściówce IDE-SATA można podłączyć nawet nowoczesny dysk twardy o pojemności do 2 TB, w zależności od sposobu przerobienia konsoli. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w internecie.

Czy to wszystko jest warte zachodu? Zdecydowanie! Ogrom pracy włożony w scenę homebrew, zwłaszcza w emulację, wręcz zachęca, by odpalić Klocka i podziwiać stare gry w wysokiej rozdzielczości. Mnogość możliwości, jakie oferują takie projekty, pozwala z uśmiechem stwierdzić, że pierwszy Xbox potrafi zawstydzić niejedną współczesną konsolę. Wszystko to dzięki garstce zapaleńców, którzy przez lata stworzyli centrum rozrywki rodem z marzeń każdego dzieciaka lat 90. • **Gramodrana**

https://xbmc-emustation.com/ – strona projektu od Rocky5.

Ubite w zarodku

Laboratoria Microsoftu pełne są projektów, które ostatecznie nie ujrzały światła dziennego. To normalne, że firmy przeznaczają ogromne środki na badania i rozwój rzeczy, funkcji czy całych produktów, które finalnie lądują na laboratoryjnej półce. Często po prostu bada się w ten sposób, czy takie rozwiązanie ma szansę się przyjąć. Innym razem niewykorzystana technologia w danym momencie może się przydać do czegoś zupełnie innego.

Xbox, podobnie jak inne brandy, również jest pełen projektów, które z różnych względów porzucono. Gdyby nie wycieki, o wielu byśmy nigdy nie usłyszeli. A tak możemy puścić wodze fantazji i zadać klasyczne pytanie: co by było, gdyby?

Xbox Video Projector

Xbox One nie był wcale pierwszą konsolą All In One. Microsoft mocno eksplorował temat centrum multimedialnego już przy pierwszej swojej platformie do grania. Jednym z takich projektów był prototyp Xbox Video Projector zbudowany we współpracy z firmą Dell. Ten olbrzym miał wbudowany projektor bazujący na technologii DLP. Tak jak i inne okazał się zbyt drogi, zbyt ciężki i zbyt niszowy, by trafić do masowej produkcji.

Xbox Screen Controller

O tym porzuconym pomyśle wiemy najmniej. Jednak projektując kontroler dla Xbox One, projektanci rozważali umieszczenie w nim niewielkiego ekranu wyświetlającego najważniejsze informacje. Niestety nie znamy jego przeznaczenia. Nikt również nie dotarł do jego funkcjonalnej wersji.

Sam kontroler jest jedną z pierwszych iteracji projektowych przy nowej konsoli, dlatego do złudzenia przypomina pada od Xboksa 360. Pomysł szybko porzucono, ponieważ w kolejnych rewizjach (które również wyciekły do sieci) prototypy są już pozbawione tego ekranu.

Xbox Watch

To zdecydowanie jedno z najbardziej tajemniczych urządzeń, które przedostało się do sieci. W 2013 r., gdy Microsoft realizował ideę ogromnego ekosystemu pod nazwą OneCore, oprócz Xbox One na rynku pojawiły się zupełnie nowe sprzęty: Microsoft Surface, Microsoft Health (do monitorowania zdrowia), a także ich pierwsze wearable, czyli Microsoft Band. Chociaż użytkownicy narzekali na słabą jakość wykonania opaski, bardzo chwalili funkcje monitorowania zdrowia, które wówczas wyprzedzały konkurencję.

W tym samym czasie pracowano również nad tajemniczym Xbox Watch. Zegarek był niewielki, wyposażony w kolorowy wyświetlacz, charakterystyczną czarno-zieloną stylistykę i był zintegrowany z aplikacją Xbox Fitness. Pozwalał nawet na odblokowanie achievementów za aktywność sportową! (Tak, początkowo w Xbox One Microsoft chciał dawać achievementy nawet za oglądanie seriali).

Zegarek nie doczekał się nawet oficjalnej prezentacji. Microsoft zmienił strategię odnośnie do rynku wearables (ostatecznie zupełnie się z niego wycofując), zaś porażka premierowa Xbox One spowodowała zmianę koncepcji całej ósmej generacji tej konsoli. Zegarek okazał się niepotrzebny.

Xbox IllumiRoom

Ten zaprezentowany publicznie na targach CES 2013 koncept był znowu pomysłem na rozwinięcie funkcjonalności Xbox One. Było to połączenie (wielu) projektorów z Kinectem do mapowania przestrzeni wokół telewizora tak, by obraz był dopasowany do kształtów Twojego pokoju. To znacząco bardziej rozbudowana funkcja Ambilight, gdzie gracz dosłownie znajduje się w środku gry. Projekt był wyłącznie tzw. proof-of-concept, czyli dowodem, że taki pomysł da się zrealizować. Nie było większej nadziei na jego wprowadzenie na rynek, gdyż rozwiązanie ze względu na swoje koszty pozostałoby niszowe, kierowane do bardzo wąskiej grupy graczy. Ponadto porażka Kinecta i jego wycofanie ze sprzedaży pozbawiało cały system najważniejszego elementu. Technologia trafiła do siostrzanego projektu RoomAlive, po czym została ostatecznie porzucona w 2015 r.

Xbox Keystone

Najnowszy, bo pochodzący z 2021 r. projekt to konsola, która w istocie była swego rodzaju przystawką telewizyjną. Taki xboksowy odpowiednik Xiaomi Mi TV czy Apple TV, jednak powiązany z chmurą Xbox Cloud Gaming.

To niewielkie urządzenie miało pozwolić na uruchamianie gier z katalogu Xbox Game Pass na starszych telewizorach bądź monitorach niewyposażonych w funkcję Smart TV, obsługujących aplikację Xbox. Co ciekawe, konsola nawet została pokazana publicznie, chociaż nieoficjalnie. We wrześniu 2022 r. Phil Spencer opublikował zdjęcie półki w swoim biurze, na którym stało niewielkie, białe pudełko. Produkt, chociaż był gotowy i w pełni funkcjonalny, nigdy nie trafił na rynek. Głównym powodem, który podano do publicznej wiadomości, była wysoka cena urządzenia. Nieoficjalnie wiemy, że granicą cenową miało być 99 dol., a Keystone był droższy. Obecnie podobną funkcjonalność wspierają m.in. przystawki Fire TV Stick od Amazona, które są znacznie tańsze. • **Filip Turczyński**

10 RZECZY, których nie wiedziałeś o Xboksie

Xbox miał być konsolą przełomową i w dużej mierze nią był – absurdalne na tamte czasy rozwiązania sprawiły, że każdy posiadacz urządzeń konkurencji nie mógł chociaż z zaciekawieniem nie spojrzeć w stronę czarnej skrzynki z zielonym logo. Tymczasem za przetłoczeniem w formie litery „X" kryło się wiele sekretów.

1. Xbox i jego procesor

AMD królowało i nadal króluje w tworzeniu procesorów do konsol. Xbox nie miał być wyjątkiem – firma projektowała różne rozwiązania i była gotowa zaoferować coś gigantowi z Redmond. Niestety dopiero w dzień zapowiedzi konsoli Xbox dowiedziała się, że procesor będzie – od Intela, chociaż zapowiedzi-prototypy pomagali tworzyć inżynierowie z AMD. Można by powiedzieć coś w żołnierskich słowach, ale zostańmy przy tym, że było to nieeleganckie. Seamus Blackley po 20 latach od sytuacji przeprosił za nią publicznie.

2. Pionier multimedialny

Xbox był multimedialnym centrum rozrywki swojej generacji – odtwarzanie płyt audio CD nie było niczym nadzwyczajnym, ale ponieważ mieliśmy dysk, mogliśmy zgrywać na niego utwory i odtwarzać je bez płyty. Niektóre gry wykorzystywały to i pozwalały graczom na zmianę soundtracku na własny. Mogliśmy też odtwarzać DVD, ale potrzebowaliśmy do tego dedykowanego zestawu z pilotem i czujnikiem podczerwieni. Zostało to zrobione, aby ominąć koszty licencyjne – od każdej konsoli trzeba by było zapłacić za możliwość odtwarzania nośnika. Dlatego też PlayStation 2 tak dobrze się sprzedawało – oferowało tę funkcjonalność od razu po uruchomieniu, a nowsze odsłony wersji FAT i wszystkie wersje Slim miały wbudowany odbiornik podczerwieni na pilota. W Xboksie koszt licencyjny ukryty był właśnie w cenie pilota. Sprytne!

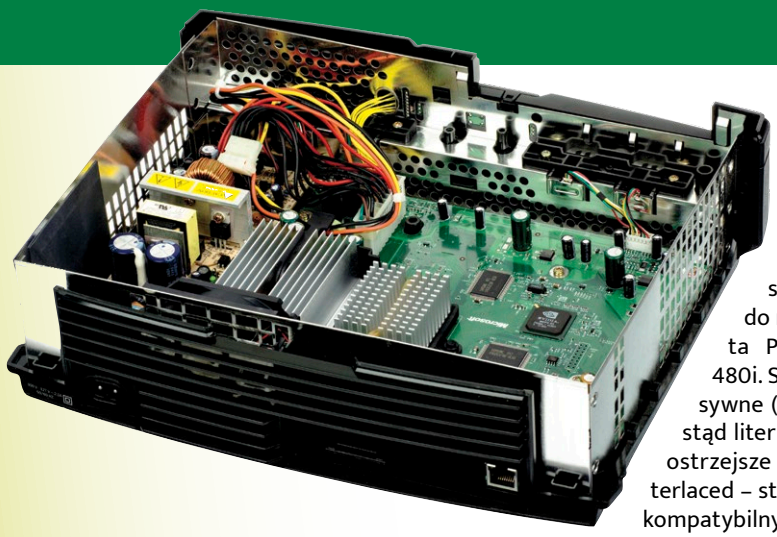
3. Sekrety dashboardu

System Xboksa nie był wolny od sekretów. Easter egg to już trochę relikt przeszłości – gry teraz nie dbają o ukryte opcje możliwe do znalezienia przez ciekawskich. Na przykład nazywając zgrany z CD na dysk HDD album „<<Eggsßox>>" i zapisując go, zobaczymy logo Xboksa, a chwilę po nim podziękowania dla wszystkich deweloperów konsoli oraz ich rodzin. Inna niespodzianka, choć podobno została ujawniona dopiero po 20 latach od ukazania się konsoli: jeśli nazwiemy album „Timmyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy!" (ostatnia litera powtórzona 26 razy i wykrzyknik) i wejdziemy później w System Info w ustawieniach, zobaczymy nazwiska twórców samego dashboardu – systemu operacyjnego Xboksa. Kto wie, co jeszcze skrywa konsola?

4. Dźwięki nie z tej ziemi

Jeśli nie będziemy nic robić w menu konsoli i podgłośnimy nieco nasz odbiornik, usłyszymy niepokojące robotyczne dźwięki. Otóż są to sample z czasów misji kosmicznej Apollo 11, pocięte i przesterowane. Są one w domenie publicznej, opublikowane przez NASA, więc każdy może ich użyć. Miały one tworzyć poczucie astronomicz-

NAPĘD DVD NIE ODTWARZAŁ FILMÓW BEZ SPECJALNEGO PILOTA, BO MICROSOFT CHCIAŁ UNIKNĄĆ OPŁAT



nej mocy konsoli. Prawda jest taka, że były one zwyczajnie niepokojące – w nocy niejednemu dziecku napędziły stracha.

5. To zasadniczo komputer PC!

Procesor Xboksa to Intel Pentium III, a grafika to odpowiednik nVidia GeForce 3 – to możemy sobie wyczytać z Wikipedii. Wczesne devkity – urządzenia udające konsolę dla deweloperów aby mogli pisać gry – były dosłownie komputerami, ba, miały nawet niższe taktowanie procesora! Model Alpha I miał 600 MHz, podczas gdy Alpha II – późniejszy devkit – miał już tyle, ile sam Xbox, czyli 733 MHz. Może jest w tym jakaś logika, żeby twórcom gier dawać słabsze devkity, by gry lepiej działały jako końcowy produkt? W każdym razie nie tylko tu mamy podobieństwo do komputera domowego – porty kontrolerów to inaczej wyglądające porty USB 1.1. To pozwalało wczesnym hakerom podłączać do nich np. klawiaturę. Jest nawet metoda ładowania danych z pendrive'a podpiętego do portu.

6. Aktualizacje konsoli

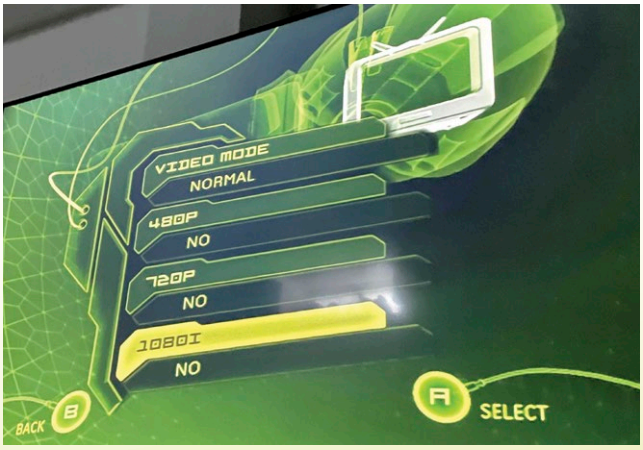
Jeśli ktoś grał online, ten wie, że z Xbox Live można było pobrać update systemu operacyjnego konsoli. Ciekawostką jest, że niektóre gry zawierały taki update na swojej płycie – często był on niezbędny, szczególnie w premierowych konsolach, aby w ogóle móc połączyć się z internetem. Aktualizacje były również sprzętowe, choć to temat na oddzielny artykuł. Ciekawe jest to, że mogliśmy sami rozbudować RAM Xboksa, wlutowując nowe kości pamięci na płytę główną, a następnie modyfikując BIOS. Oczywiście to rozwiązanie tylko dla posiadaczy przerobionej konsolki oraz z wersją płyty głównej wcześniejszą niż 1.6.

7. Full HD w 2001 r.!

Wiem, że fani PlayStation 2 zaraz zakrzykną, że przecież ich ulubiona konsola też była w stanie odpalić gry w 1080i, aby pięknie wyglądały na telewizorach Full HD. Tutaj sprawa ma się o tyle lepiej, że więcej gier używało 480p, a niektóre nawet 720p. Był to pewien postęp w porównaniu do rozmazanego świata PlayStation i jego 480i. Skanowanie progresywne (progressive scan – stąd literka „p") jest o wiele ostrzejsze od przeplotu (interlaced – stąd „i") i o ile mamy kompatybilny telewizor i dobry kabel, bez problemu zobaczymy różnicę.

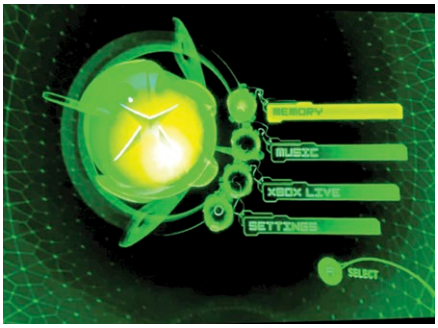
8. Tykająca bomba

We wcześniejszych wersjach płyty głównej stosowano kondensator, który pozwalał utrzymać pracę zegara przez kilka godzin. Niestety użyto bardzo tanich komponentów, pamiętających jeszcze czasy wielkiego zalewu wadliwych kondensatorów. Należy je wymienić czym prędzej, gdyż wylewający się z nich kwas błyskawicznie powoduje korozję, która może strawić ważne elementy na płycie głównej. W internecie jest wiele materiałów na ten temat. Jeśli teraz kupujecie używanego Xboksa, warto go otworzyć i sprawdzić, czy w okolicy kondensatora jest wszystko OK lub czy macie nowszą wersję płyty głównej.



9. Największy kontroler na rynku

O ile dzisiaj patrzymy na Duke'a – oryginalny wielki kontroler Xboksa – z lekkim politowaniem czy nawet nostalgią, o tyle w swoich czasach był obiektem nieskończonej fali drwin i szydery. Oczywiście, że amerykańska konsola musiała mieć grubego pada. Jego wielkość była jednak wynikiem problemów logistycznych – Microsoftowi nie udało się uzyskać wsparcia w wytwarzaniu podzespołów od Mitsumi Electric – dostawcy elektroniki do DualShocków dla Sony. W związku z tym trzeba było szukać alternatyw, a te były większe.



10. Windows, ale bez okienek

System operacyjny konsoli jest oparty na Windowsie 2000, a przynajmniej taka plotka krąży wśród fanów. To prawda, że Xbox wykorzystuje pewne funkcje Windowsa, ale tak naprawdę jest to system zbudowany od zera, a rysowanie jakiejkolwiek grafiki odbywa się tutaj przez Direct3D. System miał się uruchamiać szybko i w porównaniu do komputerów osobistych robił to. W 2000 r. włączając niektóre komputery, mogliśmy w międzyczasie zaparzyć herbatę. Jeśli już mielibyśmy się doszukiwać prototoplasty systemowego ze stajni Billa Gatesa, to powinniśmy patrzeć w stronę systemu Windows Embedded 2000 for Game Consoles czy później Windows CE. To też tworzy ciekawe połączenie pomiędzy Segą Dreamcast a Xboksem, ale to już temat na oddzielny artykuł...

Xbox nie zrewolucjonizował rynku od razu, ale był wyraźnym sygnałem, że Microsoft wszedł do branży gier na poważnie i zrobił to po swojemu: głośno, ciężko, ambitnie i z rozmachem. W jego wnętrzu tętniło serce peceta, ale dusza była konsolowa – nieidealna, czasem toporna, ale autentyczna. Dziś, gdy patrzymy wstecz, oryginalny Xbox to coś więcej niż tylko maszyna do grania – to technologiczna kapsuła czasu, pełna pomysłów, które wyprzedzały swoją epokę, oraz niedoskonałości, które czyniły ją wyjątkową. Może właśnie dlatego po tylu latach zielone logo na czarnej obudowie wciąż budzi sentyment. • **Azi**

2001

NARODZINY ZIELONEGO POTWORA I PIERWSZY „MUST HAVE”

Przełomowy moment w historii Microsoftu – 15 listopada korporacja wprowadza na rynek swoją pierwszą konsolę – Xbox, w cenie 299 dol. Sprzęt od razu wyróżniał się ogromnym padem, wbudowanym dyskiem twardym i gniazdem sieciowym, lecz kluczem do jego sukcesu było Halo: Combat Evolved. Ten tytuł jako „must have” był kupowany z co piątą konsolą i stanowił wzorzec dla strzelanek w pierwszej osobie na szóstą generację. Obok niego wśród gier startowych wyróżniały się Dead or Alive 3 i Project Gotham Racing.

6 STYCZNIA – podczas targów CES w Las Vegas Bill Gates zademonstrował sprzęt w towarzystwie aktora Dwayne’a Johnsona, budując wokół premiery konsoli hype nie tylko wśród graczy, ale i w Hollywood.

JESIEŃ – rozpoczęcie kampanii reklamowej, w którą Microsoft wpompował 500 mln dol. z hasłem reklamowym: „It’s good to play together”, promującym rozgrywkę wieloosobową. Sporo kontrowersji wywołała reklama „Life is short”, która została zbanowana w wielu krajach, ale dzięki temu zyskała spory rozgłos. Prezentowała noworodka wystrzelonego z łona matki, który starzeje się w locie i wpada do grobu.

15 LISTOPADA – oficjalna premiera Xboksa w USA. W ciągu pierwszych trzech tygodni sprzedano 1,5 mln egzemplarzy. Grudzień – ukazuje się pierwszy numer oficjalnego magazynu Xbox (OXM)

TYTUŁY STARTOWE (USA):

4X4 EVO 2
AIR FORCE DELTA STORM
ARCTIC THUNDER
CEL DAMAGE
DARK SUMMIT
DEAD OR ALIVE 3
FUZION FRENZY
HALO: COMBAT EVOLVED
MAD DASH RACING
MADDEN NFL 2002
NASCAR HEAT 2002
NASCAR THUNDER 2002
NHL HITZ 20-02
ODDWORLD: MUNCH’S ODDYSEE
PROJECT GOTHAM RACING
SHREK
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN
TONY HAWK’S PRO SKATER 2X
TRANSWORLD SURF

Do dzisiaj pamiętam, gdzie i w jakich okolicznościach zagrałem w Halo po raz pierwszy w życiu. To wyjątkowe i niezapomniane doświadczenie przetasowało mi kilka priorytetów we łbie. Zakochany w PlayStation, konsolę Xbox i Halo: Combat Evolved pożyczyłem od kumpla, który prowadził sklep z grami w Opolu. Plan zakładał: „przejdę, oddam i tyle". O słodka naiwności...

Gdy Halo: CE zadebiutowało wraz z premierą Xboksa (rok 2002 w Europie), nikt się nie spodziewał, że ten tytuł stanie się jednym z kamieni milowych w historii gier wideo. Dzieło Bungie nie tylko udowodniło, że strzelanka FPP może świetnie działać na padzie, ale redefiniowało sposób opowiadania historii w grach. John Carmack stwierdził kiedyś, że fabuła w strzelance jest równie ważna jak w filmie porno. Halo wdeptało to hasło w glebę, pokazując, jak wiele zmieniło się od czasów premiery DOOM-a.

Elegancja w prostocie

Podczas gdy większość konsolowych strzelanek była mechanicznym kompromisem względem swoich pecetowych odpowiedników, Halo zaprezentowało kontrolę i balans rozgrywki, które zdumiewały swoją przemyślaną prostotą. Możliwość korzystania z tylko dwóch broni zmuszała gracza do strategicznych wyborów i dostosowania się do sytuacji taktycznej, w zamian dając świetną mobilność. Podobnie jak dodanie granatów jako osobnego slotu, co podbijało płynność działań w trakcie walk, umożliwiając szybkie przejścia od ostrzału do ofensywy.

SI przeciwników wyróżniała się wówczas wyjątkowym poziomem reaktywności i taktycznego zachowania (czego mogą Halo zazdrościć niektóre współczesne shootery). Wrogowie flankowali, wycofywali się, korzystali z osłon – a wszystko to przy spójnej dynamice rozgrywki. Ich żywe reakcje (nie tylko wokalne) na nasze pojawienie się i agresję nawet dzisiaj wrzucają banana na gębę. Pojazdy, w tym kultowy Warthog czy latający Ghost, stanowiły integralną część doświadczenia, oferując płynne przejście między walką pieszą a zmechanizowaną, co na owe czasy było rzadkością.

Epickie składowe

Fabuła Halo z pozoru mogła wydawać się generyczną historią o kosmicznych marines walczących z obcą cywilizacją, jednak sposób jej prezentacji oraz narracyjny kontekst ustanowiły zupełnie inne standardy. Dzisiaj, po ponad 10 grach, filmach, książkach i komiksach, nikt nie kwestionuje głębi tego lore i uniwersum. Ale już wtedy czułeś podskórnie, że masz do czynienia z nową jakością także w kwestii narracji. Począwszy od enigmatycznego, milczącego i wyzutego z emocji Master Chiefa, przez wiele wyróżników genialnej kampanii, w tym konsekwentną ekspozycję świata: od lądowania na tajemniczym pierścieniu Halo, przez stopniowe odkrywanie jego struktury i przeznaczenia, aż po konfrontację z trzecią siłą, Floodem, co zmieniało charakter gry z militarnego sci-fi w pełnoprawny horror. Wisienką na torcie był rewelacyjny – nawet jeśli lekko powtarzalny – design poziomów, który tworzył unikalne poczucie przestrzeni i skali, pozwalając eksplorować nieznane zakątki z poczuciem nieustannego zagrożenia i tajemnicy.

Halo: Combat Evolved zawiera kilka inspiracji filmem „Obcy: Decydujące starcie". Zapożyczono m.in. kilka kwestii dialogowych dla marines („Nie płacą nam tu za godziny!"), ponadto zachowanie pasożytów Flood mocno przypomina ikoniczne facehuggery – ich pełzanie czy sposób ataku z wyskoku.

Przyzwyczajony do FPS-ów z PSX-a byłem w szoku, bo dzięki imponującej oprawie wizualnej nie musiałem nawet uruchamiać wyobraźni. Zachwycały szczegółowe modele postaci, rozległe, otwarte przestrzenie, realistyczne oświetlenie i efektowne animacje. Jak na tytuł startowy przystało, Halo było świetną demonstracją możliwości Xboksa (i nie zestarzało się tak bardzo jak inne gry sprzed 20 lat). Martin O'Donnell i Michael Salvatori stworzyli do kompletu ikoniczną, ponadczasową ścieżkę dźwiękową, budującą atmosferę monumentalnej przygody. Kropkę nad i postawił multiplayer. Tryby jak Slayer czy Capture the Flag, choć grane tylko lokalnie (LAN i split-screen), wprowadziły nowe standardy konsolowego PvP, jednocześnie tworząc podwaliny niesamowitej, aktywnej do dzisiaj społeczności fanów.

Ponad 20 lat temu Halo: Combat Evolved było nie tylko manifestem możliwości nowej platformy, początkiem multimedialngo uniwersum i mojej miłości do niego. Zostało ikoną, której rozwiązania – jak system dwóch broni, regeneracja osłon, integracja pojazdów z walką piechoty – weszły do kanonu projektowania gier FPS. • **Butcher**

Bungie
strzelanina

\+ nowatorskie rozwiązania w gatunku, epicki design i prezentacja na każdym polu
– musiałem (wtedy) kupić Xboksa, multiplayer tylko lokalnie, backtracking

OCENA

DEAD OR ALIVE 3

Seks się sprzedaje. Nic odkrywczego, atrakcyjne modelki chętniej skuszą do zakupu produktu niż „normalnie" wyglądająca osoba. Tomonobu Itagaki nie krył się z tym, wiedział, co jest siłą reklamową Dead or Alive, i miał konkretną wizję – w sumie bardzo dobrze. Cokolwiek by o nim mówić, zrobił to, co chciał. Chciał atrakcyjnych panienek bijących się w skąpych wdziankach, a czasami wręcz w czymś, co ociera się o fetyszyzm. Jednak nie zapomniał, że to tylko jedna z warstw gry, bo liczą się jeszcze system oraz zawartość, aby gracze mieli co robić poza wpatrywaniem się w ekran ukazujący wdzięki ich wirtualnych waifu. Dead or Alive 3 nie jest tak wielkim krokiem ani taką rewolucją jak dwójeczka. Wizualnie jest lepiej – więcej polygonów, więcej efektów, lepsze tekstury i oczywiście większy rozmach. Pod pewnymi względami to bardziej ulepszenie dwójki niż pełnoprawna, kolejna odsłona. Przynajmniej takie jest pierwsze wrażenie – po stoczeniu kilku pojedynków czuć, że to coś więcej niż tylko ładniejsza wersja poprzednika z nowymi arenami i postaciami.

Więcej, więcej, więcej

Główne założenia rozgrywki się nie zmieniły, nadal mamy system kamień-nożyce-papier, czyli atak można przechwycić, rzut przebija przechwyt, a cios przebija rzut. To prosty, ale efektywny system. W trójce został trochę dopieszczony, wprowadzono drobne, ale odczuwalne w dłuższej rozgrywce zmiany. Poruszanie się w trzech wymiarach jest teraz o wiele płynniejsze i pozwala zarówno na szybsze uniki, jak i lepsze pozycjonowanie się, co jest przydatne na wielu arenach, gdzie ustawienie ma znaczenie i wpływa na przebieg pojedynku. Pewne przechwyty mają nieco luźniejsze okienko na reakcję, a te, które były zbyt proste, trzeba szybciej wykonać. Ogólnie uzyskano o wiele lepszy balans, także pod względem obrażeń. Teraz siła przechwytu jest adekwatna do siły ataku oraz do trudności wykonania. W efekcie forma defensywna nie jest już tak premiowana jak poprzednio. Nie można teraz polegać na kilku chwytach, aby wyzerować licznik energii. Zmniejszono także nacisk na jugglowanie, czyli bicie przeciwnika po wybiciu go w powietrze, choć pewne postacie nadal mogą przy odrobinie treningu utrzymać go dość długo. Nawet interaktywne areny nieraz dają ostatnią chwilę oddechu i możliwość powrotu – gdy mamy mało energii, to często upadek z platformy nie kończy się automatyczną przegraną. Sprawny gracz może się zemścić po zrzuceniu.

Areny już nie robią takiego wrażenia jak w przypadku drugiej części, wiele wersji w dwójce pokazało, że sporo można jeszcze wymyślić w tej kwestii, natomiast areny w trójce są, z braku lepszego określenia, poprawne. Mają większy rozmach, więcej się dzieje wizualnie, ale nie są już taką nowością. Brak im także czegoś, co można nazwać stylem. Zaginiona kraina z licznymi wzgórzami robi wrażenie, szczególnie gdy strącamy z krawędzi przeciwnika, jednak brak jej tego, co miała arena z wodospadem w dwójce. Z kolei las jest cudowny i pozwala na mnóstwo fajnych akcji przy wykorzystaniu drzew. Natomiast wariant zimowy to ta sama arena, tylko z efektem śniegu, który wiele nie dodaje. Azuchi to powtórka z rozrywki z dojo z dwójki, tylko z kilkoma dodatkowymi poziomami, podobnie jak Lorelei, które – przykro mi – ale nie dorasta do pięt Wielkiemu Murowi Chińskiemu. Z kolei plaża jest swoistym przedsmakiem Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, do kompletu brakuje jedynie skąpych bikini. Mamy do czynienia z lekkim recyklingiem pomysłów i zasad. Podobnie z arenami przeznaczonymi do walki drużynowej – każda ma nie-

Team Ninja intensywnie pracowało nad tym, aby gra obsługiwała tryb multiplayer online na starcie. Niestety ostatecznie musieli porzucić ten pomysł, a gdy w 2002 r. uruchomiono Xbox Live, Dead or Alive 3 było jednym z niewielu tytułów, w które można było grać wyłącznie offline.

bezpieczne ściany oraz podłogę i są to raczej zamknięte konstrukcje. Najwyraźniej najpotężniejsza platforma nie była w stanie uciągnąć czterech postaci na każdej arenie.

Nowe, nowe, nowe

Trzecie Dead or Alive pozwala ponownie wybrać wszystkie postacie wprowadzone w drugiej odsłonie oraz przedstawia cztery nowe, choć w praktyce trzy i pół. Brad Wong, walczący stylem pijanego mistrza, mimo siwych włosów dziadkiem nie jest. Jest to miła odmiana od stereotypowych postaci prezentujących ten styl zarówno w filmach, jak i grach. Jego sposób walki bazuje na sporej liczbie ataków z pozycji leżącej i typowego kombinowania oraz dziwacznych ataków. Christie, czyli srebrnowłosa zabójczyni korzystająca ze stylu węża, jest równie zabójcza, co seksowna. Jej ataki może nie są zbyt silne, ale są błyskawiczne i trudne do przechwycenia, natomiast combosy potrafią się ciągnąć w nieskończoność, jeśli nie wiemy, co się dzieje. Natomiast jej zakończenie, cóż mogę powiedzieć? Jeśli

go nie widzieliście, to nie ma lepszej kapsuły czasu. Hitomi praktykująca karate to kolejna młoda, śliczna dziewczyna, która pod wieloma względami jest zastępstwem dla tych, którzy w dwójce wybierali Eina. Ma nieco zmodyfikowany zestaw jego ciosów i zadziwiająco sporo siły jest w atakach tak drobnej osoby. Natomiast Hayate to Ein, ale po odzyskaniu pamięci, powraca do stylu Mugen Tenshin, którego uczył się w swoim klanie wraz z Ayane, Kasumi i Ryu, tworząc alternatywę dla niego. Jego wersję z DoA2 można odblokować we wszystkich trybach poza fabularnym. Reszta ekipy zachowała swój garnitur ciosów i oczywiście otrzymała też nowe zagrania. Ayane jest jeszcze szybsza i pozwala na wiele kreatywności, Tina ma nowe multiparty, które cudownie się komponują z jej wdziękami. Podobnie z resztą wagi ciężkiej – Bass jest nadal niepohamowaną siłą, gdy się rozpędzi, podobnie jak Bayman i już nie jego klon Leon, który mimo pożyczenia sporej liczby ciosów od właściciela beretu ma ustalony własny styl. Jann Lee z odgłosami, jakie wydaje, nie pozwala ukrywać inspiracji, natomiast

Leifang wciąż ma najbardziej złożone kombinacje oraz ciuszki dla entuzjastów koronki i dekoltów.

Ładniej, ładniej, ładnej

Postacie wyglądają jeszcze lepiej, zachowując swoisty styl balansujący na granicy realizmu i anime. Detale są wyraźniejsze, tekstury lepsze i bardziej szczegółowe, a fizyka piersi jeszcze bardziej „bouncy", szczególnie jeśli ustawimy odpowiedni wiek w menu. Animacje ciosów, rzutów i przechwytów to nadal najwyższa półka, zwłaszcza na tej generacji. Szalone ujęcia kamery tylko potęgują dynamikę, zwłaszcza podczas wykonywania multipartów czy interakcji z otoczeniem. Co ciekawe, teraz we wstecznej kompatybilności Dead or Alive 3 nadal wygląda cholernie dobrze – zadziwiające, jak wiele daje podbicie rozdzielczości, gdy styl wizualny jest wyjątkowy i jednolity. Do minusów trzeba zaliczyć ostatniego bossa, a konkretnie kamerę i przesyt efektów, które utrudniają walkę. Trochę za mało jest kostiumów do odblokowania. Poza tym Dead or Alive 3 jest dokładnie tym, czym miało być – nową, ulepszoną, ładniejszą wersją tego, co uczyniło DoA2 takim fenomenem. Microsoft wiedział, co robi, wysyłając ciężarówkę pieniędzy do Tecmo i dając Tomonobu wolną rękę. Podczas gdy większość kupowała Xboksa dla Halo, ja kupiłem dla Dead or Alive 3 i do dzisiaj nie żałuję tej decyzji. Nawet mimo posiadania wersji fizycznej po latach, gdy DoA3 pojawiło się w ramach wstecznej kompatybilności, zakupiłem wydanie cyfrowe i miałem sporo frajdy, przypominając sobie, w co grałem prawie ćwierć wieku temu i jak wtedy nikt się nie wstydził skąpych strojów ukazujących atrybuty zarówno żeńskiej, jak i męskiej ekipy. To tytuł zarówno dla fanów bijatyk, jak i ludzi kultury. • **Konsolite**

Team Ninja
bijatyka

\+ system, dodatki, kostiumy
– balans, Omega

OCENA

Current 6.3

PROJECT GOTHAM RACING

Pierwszy Xbox startował z hukiem, ale to Project Gotham Racing rozkręcił głośniki do maksimum. Gra miała proste założenia. Ścigasz się nie tylko z czasem, ale też ze stylem, a każdy precyzyjny drift na ulicach zatłoczonego Londynu czy dwukołowy skok pod neonami Shinjuku zamienia się w punkty zwane Kudos – walutę, za którą kupujesz nowe auta czy ulepszenia.

Mapa to cztery metropolie. Tokio pozwala kręcić slalomy między bilbordami Kabukichō, San Francisco szarpie zawieszenie na pochyłych skrzyżowaniach, Londyn podsuwa wilgotny bruk przy Trafalgar Square, a Nowy Jork dorzuca nocne sprinty przez Times Square. Każde miasto pocięto na trzy dzielnice, a każdą dzielnicę na kilkanaście wariantów torów. W sumie jest ich 204 – często różnią się jedynie skrętem w boczną ulicę albo odwróconą pętlą, ale wystarczy, by nie wpaść w rutynę. Park maszyn liczy niespełna 30 aut, za to z odpowiednimi logotypami. Pierwszy raz od czasów Need for Speed: High Stakes na konsoli pojawiają się marki Porsche i Ferrari. Tak kultowe modele jak F355, 360 i F50 stoją obok Porsche Carrera GT czy 996 GT2, a w garażu jest też miejsce dla Mini Coopera, Lotusa Elise i TVR Speed 12. Ograniczona liczba modeli wymusza znajomość charakteru każdego z nich – szybkie F50 pochłania kolejne odcinki trasy, ale w deszczu ustępuje zwinnemu lotusowi.

Godny następca Metropolis Street Racer

Rdzeniem gry są wspomniane wyżej wyzwania Kudos. Gracze dostają 12 klas, a w każdej cztery–pięć zadań. Raz jedziesz „hot lap", raz doganiasz rywali, innym razem licznik punktów bije za trzymanie wysokiej średniej prędkości. System jest trudniejszy, niż się wydaje. Brąz otwiera kolejne wyzwania, lecz złoto wymaga perfekcji – jedno zderzenie z barierką kasuje serię i cały plan medalowy staje pod znakiem zapytania. Tryb Arcade dorzuca 16 zręcznościowych prób w slalomie z pachołków, a szybki wyścig pozwala sprawdzić formę AI na czterech poziomach trudności. Przeciwnicy dobierają auto do Twojego, więc wygrana mini kontra mini smakuje tak samo jak pojedynek ferrari kontra ferrari. Model jazdy jest czysto zręcznościowy, lecz zachowuje logikę masy i napędu. Triggerami dawkujesz gaz i hamulec, a analogi są na tyle czułe, że po kilku wyścigach można składać aston martina w „ósemki" bez myślenia o skrętach. Silnik graficzny zaskoczył wówczas odbiciami w lakierze, dynamicznym oświetleniem latarni i kosmetycznymi uszkodzeniami. Wgnieciony zderzak i pęknięta lampa wyglądają dobrze, choć nie wpływają na prowadzenie. W normalnych warunkach gra trzyma 60 klatek. Spadki zdarzają się dopiero przy ulewnym deszczu i gęstym ruchu, ale też w trybie wieloosobowym (także na dzielonym ekranie).

Project Gotham Racing dostał prawdziwe radio. Każde z 12 wirtualnych pasm korzystało z nagrywanych specjalnie wejść prezenterów realnych stacji (np. Angie Martinez z nowojorskiego Hot 97), a gdy wrzuciłeś na dysk własne MP3, ci sami DJ-e płynnie zapowiadali Twoje kawałki jak normalny set w eterze. To było pierwsze tak zaawansowane wykorzystanie autorskiej muzyki w konsolowej grze wyścigowej.

Nieuczciwi rywale

AI przeciwników nie bawi się w kurtuazję. Potrafi popełniać te same błędy co gracz, ale też bezczelnie nadrobić stratę na ostatniej prostej. W wyścigach jeden na jednego konsolowy kierowca trzyma zderzak w Twoim lusterku. Jeden błąd i znika za zakrętem szybciej, niż zdołasz powiedzieć „o kur...cze". Xbox dorzuca dwie sztuczki, których pecetowa konkurencja mogła tylko zazdrościć. Po pierwsze – własne MP3. Kopiujesz album na dysk, wybierasz w menu i Twoje utwory grają między radiowymi setami. Po drugie – restart i wyjście z wyścigu bez kary dla konta Kudos, co zachęca do prób i błędów zamiast karnego grindu.

Wadą jest brak dowolnie konfigurowanego wyścigu z botami. Zawsze ścigasz się według przygotowanego schematu. Lista aut mogłaby być dłuższa, a agresywne „gumki" AI mogą frustrować. Mimo to Gotham broni się tempem i czystym „jeszcze jednym wyścigiem". Każdy idealny drift niesie charakterystyczne wzrosty licznika i natychmiast chcemy zrobić jeszcze jedną pętlę. • **Zabłocki**

Bizarre Creations
wyścigi

\+ grafika, Kudosy, radio
– zachowanie AI, chrupiąca animacja

OCENA

2002

XBOX LIVE I WIĘKSZY KATALOG

W rocznicę premiery konsoli Microsoft uruchomił usługę Xbox Live, umożliwiającą rozgrywkę multiplayer przez szerokopasmowe łącza – było to pierwsze tak stabilne i spójne rozwiązanie online na konsolach. Wraz z Live pojawiły się pierwsze dodatki DLC oraz narzędzia komunikacji głosowej. Debiutują zestawy konsoli zawierające nowe produkcje – od cel-shadingowej perełki Jet Set Radio Future po skradankę Tom Clancy's Splinter Cell i wyścigi RalliSport Challenge. Pierwszy pad do Xboksa okazał się zbyt masywny i w Japonii szybko wprowadzono jego mniejszą wersję (Controller S) w reakcji na falę narzekań użytkowników.

22 LUTEGO (Japonia) – debiut Xboksa w Japonii (34 800 jenów).

14 MARCA (Europa) – debiut Xboksa w Europie (479 euro). Brak oficjalnej premiery/dystrybucji konsoli w Polsce – import na własną rękę.

15 MAJA – pierwsza obniżka ceny konsoli na 199 dol.

15 LISTOPADA (USA) – start usługi Xbox Live.

24 WRZEŚNIA – Microsoft przejął Rare za 375 mln dol.

DO KOŃCA 2002 sprzedano ~8,6 mln egzemplarzy konsoli.

TYTUŁY STARTOWE (EU):

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
BATMAN VENGEANCE
BLOOD WAKE
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
DEAD OR ALIVE 3
FUZION FRENZY
HALO: COMBAT EVOLVED
JET SET RADIO FUTURE
MAD DASH RACING
MAX PAYNE
NBA LIVE 2002
NHL 2002
NHL HITZ 20-02
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
PROJECT GOTHAM RACING
RALLISPORT CHALLENGE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
TRANSWORLD SURF
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

Wyobraź sobie, że odpalasz pierwszego Xboksa, a zamiast zielonego logo w salonie rozlewa się ceglany blask Red Mountain. Przenikliwy świst i dudnienie lecącego silt stridera drży w subwooferze, a wiatr niesie popiołowy szum Morza Cieni. W 2002 r. Morrowind przeniósł graczy z ciasnych, korytarzowych gier konsolowych prosto w bezkres Vvardenfellu. Świata surowego, otwartego i nieupiększonego, którego twardy dysk Xboksa uniósł bez zadyszki, udowadniając, że zielona skrzynka potrafi dźwignąć prawdziwego, pecetowego giganta RPG.

Potwór okiełznany

Budzisz się w półmroku ładowni. Nie ma kursora, jest za to szorstka dłoń legionisty, która z niekłamaną gracją wskazuje na wyjście. Scena na pierwszym Xboksie działała niczym reklama potężnych podzespołów. Już kilka pierwszych sekund było szokujące, bo nikt nie wierzył, że tak potężny RPG można odpalić na takim sprzęcie. Jakby 733 MHz i 64 MB RAM-u wystarczały, by pojęcie „wczytywania" wymazać ze słownika. Twój akt urodzenia zapisuje się w dialogu, nie w tabelkach. Urzędnik Imperium pyta o rasę, znak i klasę, a Ty, zamiast klikać suwakami, odpowiadasz w formie krótkiej litanii. Od pierwszej linijki tekstu to świat notuje Ciebie, nie odwrotnie. Zaraz potem do pracy bierze się twardy dysk. Pojedynczy zapis waży tyle, że karta PS2 musiałaby zemdleć z przejedzenia, lecz Xbox przyjmuje go bez mrugnięcia, katalogując nawet brzegi mgły nad Seyda Neen i dokładne położenie łyżki, którą zostawiasz na plaży. Gdy po tygodniu wracasz, łyżka czeka jak rekwizyt w muzeum czasu. Dopiero przy zbyt licznych sejwach konsola prycha, przypominając, że higiena danych też bywa elementem przygody. Pad nie prosi o instrukcję. Lewy spust unosi tarczę, prawy wypuszcza stal, a delikatne wciśnięcie prawej gałki oddala kamerę, byś mógł zobaczyć bohatera oprószonego popiołem. Mapa chowa się pod białym przyciskiem, skradanie pod czarnym, zaś krzyżak pod kciukiem otwiera kołowe menu czarów. Pierwszy rzut kulą ognia na padzie okazuje się szybszy niż pogoń za literą na klawiaturze. Vvardenfell na konsoli nie traci charakteru względem peceta, choć garść NPC-ów znikła, a ciężar tekstur nieco spadł. Każda jaskinia wciąż niesie własną anegdotę, a każdy wulkaniczny jar – legendę starszą od Czerwonej Góry. Już po kwadransie możesz odbić łódką na Morze Cieni i nie usłyszysz służbowego „wróć na linię fabuły". Silnik oddycha 20 klatkami, 25, gdy akurat wiatr sprzyja. Po dłuższym rajdzie tempo spada, wtedy pomaga krótki powrót do dashboardu i zrobienie softresetu. Niestety takie czasy, że i konsola potrzebuje chwili wytchnienia. Graficznie jednak dryfujemy pośród chmur, zbierając szczękę z podłogi. System rozwoju jest bezlitosny i uczciwy zarazem. Skaczesz – rośnie Akrobatyka. Wypluwasz zaklęcia – puchnie Zniszczenie. Każdy awans rozdzielasz ręcznie, wiedząc, że algorytm walki liczy zarówno animację, jak i kaprys kości. Nie ma miejsca na bezmyślne tłuczenie przycisku. Trzeba ćwiczyć, jak w prawdziwej szkole szermierki. To było na swój sposób rewolucyjne podejście do zarządzania statystykami w RPG-ach.

Dźwięk pracuje w pełnym Dolby Digital 5.1. Strzała śmiga za plecami, ciężkie odnóża silt stridera rezonują w podłodze. Na pececie wymagało to sterownikowej akrobatyki, tutaj działa z marszu. Konsola nie zna czarodziejskiej komendy „tgm"; gdy masa ekwipunku przekroczy możliwości mięśni, pozostaje kombinować z duplikacją zwojów lub pogodzić się z prawem grawitacji. Wersja xboksowa wprowadza rygor wyboru. Nie połączysz konkurencyjnych gildii – podpis pod herbem Hlaalu zamyka bramy Redoranu niczym pieczęć z czerwonego laku. Rok po premierze, w 2002 r., pojawia się wydanie Game of the Year. Dwupłytowe, z dodatkami Tribunal i Bloodmoon. Wymaga żonglerki dyskami, gdy prom na Solstheimie ściąga cumy, ale nadrabia poprawioną gospodarką pamięci. Aktualizacja 1.6, która się wówczas pojawiła po roku od wydania, likwiduje większość krytycznych zwisów i problemów.

Dziś wywołuje u nas szeroki uśmiech sama myśl, że wzdychaliśmy do obrazu w 480i i cierpliwie czekaliśmy kilkadziesiąt sekund, aż załaduje się mistyczna Balmora. Wtedy jednak Morrowind na pierwszym Xboksie otworzył okno na nową galaktykę. Dowiódł, że konsola może dźwignąć pecetowego kolosa bez okrajania zawartości, a prawdziwa wolność potrzebuje jedynie pada, twardego dysku i odrobiny wyobraźni. • **Zabłocki**

Xboksowa wersja dostała ekskluzywny trik. Wczytując sejwy z Tribunal lub Bloodmoon, potrafiła losowo dawać przedmiotom astronomiczne statystyki, co rodziło legendarny „mace of spam" – broń, która jednym ciosem wysyłała Dagoth Ura do lamusa.

Bethesda
RPG

\+ wolność, klimat, immersja
– czasy ładowania, płynność działania, walka

OCENA

ENCLAVE

Jeśli ktoś twierdzi, że pierwszy Xbox był bez duszy, to znaczy, że nigdy nie wszedł po szyję w mrok Enclave. Gdy wszyscy patrzyli w stronę błyszczącego sci-fi i Master Chiefa, Starbreeze odpaliło coś zupełnie innego – brutalną baśń bez happy endu, bez samouczków i bez litości. Z toporem w plecy. Dosłownie.

Już wtedy, w 2002 r., gra wyglądała jak teleport z innego wymiaru. Kampanie światła i ciemności, brak sejwów, surowy klimat, który wisiał nad graczem jak topór kata. To było połączenie Hexena, Rune'a i Diablo z dorzuconym ambientem, który nie zostawiał złudzeń: tu nie będzie miło. Będzie mrocznie, ciężko i krwawo. Rozgrywka? W widoku z trzeciej osoby, bez owijania w bawełnę. Od razu do bitki. Do wyboru banda postaci: rycerz, łuczniczka, mag, zabójczyni i jeszcze kilku zakapiorów z przerośniętym uzbrojeniem. Każdym z nich grało się inaczej. Rycerz szarżował, łuczniczka eliminowała z dystansu, mag kombinował. Odblokowanie nowych bohaterów wymagało progresu, więc było po co wracać. I choć narracja nie grała pierwszych skrzypiec, to konstrukcja misji i rozwój postaci dawały motywację. Niektóre zadania różniły się w zależności od ścieżki – światło czy ciemność – co wzmacniało replayability, które w tamtych czasach nie było standardem. A kiedy już myślałeś, że widziałeś wszystko, gra wrzucała Cię w kolejny poziom, gdzie wszystko działało inaczej: inne tempo, inne zagrożenia, inna presja.

Enclave początkowo miało się ukazać na Dreamcasta, ale z wiadomych względów (śmierć konsoli) port skasowano. Zachowały się jednak zrzuty ekranu z wersji DC, co czyni ją jednym z „duchów" zaginionych portów początku lat 2000.

Gdzie cień pożera światło, a checkpoint to relikwia

Lokacje nie były tylko tłem – potrafiły zaskoczyć. Wysokości dawały przewagę, wąskie przejścia prowadziły do zasadzki albo sekretu. To był świat, który żył i który karał za każdy błąd. Było duszno, ciasno, nieprzyjemnie. Niektóre etapy przypominały sen paranoika – schody donikąd, krwawe rytuały w jaskiniach, przeciwnicy, którzy nie mieli pojęcia o fair play. Na Xboksie gra trzymała poziom. Silnik ogarniał spore przestrzenie, światło i cień robiły robotę, a stylistyka dark fantasy wchodziła bez popity. Ruiny, mosty nad przepaściami, lochy i zamczyska większe niż Twoje plany na weekend. Oświetlenie było żywe – ogień trzaskał, deszcz stukał o zbroje, cienie pełzały po ścianach. I choć dzisiaj grafika się zestarzała, to wtedy robiła duże wrażenie. Walka była konkretna i karała za byle co. Czuć było ciężar oręża, moc ciosu i to nieprzyjemne „od nowa", gdy zabrakło checkpointa. Nie było miejsca na button mashing – trzeba było ogarniać. A jak nie? To pad o ścianę i próba od początku. Zwłaszcza że przeciwnicy czasem mieli refleks ninja, a czasem AI jak z kalkulatora. Ale nawet to miało swój klimat. Tu wszystko było surowe, niewybaczające, oldschoolowe do szpiku kodu.

Sterowanie było w porządku, ale kamera lubiła mieć własne zdanie. Czasem pokazywała ścianę, czasem kolano, czasem obracała się, jakby ktoś ją popchnął w złym kierunku. Można było się przyzwyczaić... albo znienawidzić. To nie była gra, która chciała Cię polubić. Ona chciała Cię sprawdzić. Dźwięk? Poezja w molowych tonacjach. Ambient gotycki, chóry z piekła, metaliczny szelest stali, ryki bestii i ogień trzaskający jak w kominku nekromanty. Fabuła – klasyczne światło kontra mrok – ale podana z takim pazurem, że nie było mowy o sentymencie. Zero księżniczek, zero róż. Tylko krew, stal i przetrwanie.

Dziś Enclave to surowy wehikuł czasu. Toporna kamera, dziwne kolizje, poziom trudności z piekła. Ale jeśli tęsknisz za grami, które Ci nie ufały, tylko kazały walczyć o każdy postęp – ten tytuł wciąż ma w sobie tę złość. Co prawda w 2023 r. wyszła wersja Enclave HD, niby odświeżona, ale bez tej mocy, którą miała wersja z 2002 r. Ten mrok i ciężar – tego się nie dało zremasterować. Nie da się odtworzyć duszy czegoś, co z założenia było stworzone bez kompromisów. • **Casper**

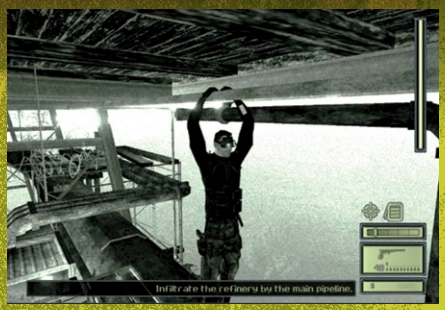
Starbreeze Studios
akcja, RPG

\+ klimat, dwie ścieżki kampanii, brutalna, wymagająca walka, design poziomów
– brak checkpointów, fabuła, kamera i sterowanie, nierówny poziom trudności

OCENA

SPLINTER CELL

STEALTH ACTION REDEFINED



Sam Fisher to gość, który jest połączeniem Solid Snake'a z Jamesem Bondem. Wyposażony w fikuśne gogle, poradzi sobie w najtrudniejszych sytuacjach. Wysyłany jest przez organizację Third Echelon do najbardziej zapalnych zakątków świata, bezbłędnie realizuje wymagające misje, nie pozostawiając po sobie śladu. Fisher to duch, który działa poza oficjalnymi kanałami, nie oczekuje oklasków i medali, wykonuje swoją robotę cicho, czysto i sprawnie. Zazwyczaj działa w ciemności, poza wzrokiem przeciwników. Gra doskonale operuje światłem i cieniem – będziemy je gasić lub po prostu niszczyć, aby bezpiecznie przemknąć obok niczego niespodziewających się przeciwników. Oczywiście możemy też po prostu wyciągnąć karabin i strzelać do wszystkiego, co się rusza, ale nie o to tutaj chodzi. Splinter Cell polega na planowaniu i perfekcyjnym wykonaniu tegoż planu.

Splinter Cell był jedną z pierwszych gier, która otrzymała DLC. W ramach Mission Packa dostaliśmy trzy misje, w tym jedną rozgrywającą się na pokładzie łodzi podwodnej. Zestaw otrzymali też gracze pecetowi. Posiadacze PS2 i GCN musieli obejść się smakiem. Misje pobierało się przez wczesną wersję Xbox Live. Co ciekawe, wciąż można ściągnąć pliki z misjami i doinstalować je do gry umieszczonej na dysku.

Jednoosobowa armia

Najważniejszym akcesorium Sama są jego kozackie gogle, które działają w kilku trybach. Pierwszy to night vision, z którego będziemy korzystać najczęściej, umożliwiający poruszanie się w całkowitych ciemnościach. Drugim trybem jest termowizja, która pozwoli nam określić, gdzie znajdują się najbliżsi przeciwnicy. Jest to raczej bajer, bo z termowizji korzysta się dość rzadko z tego powodu, że niezbyt dobrze widać wtedy lokację, po której się poruszamy, wszystko skąpane jest w niebieskim kolorze, co utrudnia nawigację. To jednak nie koniec bajerów. Fisher posiada ich w swoim arsenale trochę więcej. Chyba najsłynniejszym i widowiskowym ruchem naszego bohatera jest rozkrok nad przeciwnikiem pomiędzy dwoma ścianami, choć w grze wykorzystamy ten szpanerski manewr rzadko. Oczywiście agenta nie wysłano w bój z goglami i gołymi pięściami. Do dyspozycji mamy pistolet z tłumikiem, który elegancko zdejmuje cele, ale uwaga – trzeba je potem schować, bo patrol innych ziomeczków wychodzących zza rogu zaraz go wypatrzy i zawyje alarm. Jest też karabin, który strzela na dalsze odległości, ale ma też specjalne folie, które porażą przeciwników, ale ich nie zabiją. Z pozostałych ciekawych elementów to kamera, którą wsuwamy pod drzwi i zerkamy, co też się za nimi ciekawego dzieje. Sam może też zachodzić przeciwników od tyłu, ale nie ogranicza się do szybkiej i prostej eliminacji. Fisher przystawia typowi lufę do głowy i może go zaciągnąć do ciemnego kąta i tam sprzedać cios kolbą. Tacy przeciwnicy mogą też mieć jednak użyteczne informacje, więc można ich przesłuchać. Nawet najtwardsi twardziele w końcu pękną pod naporem lufy przy skroni.

Cały sens działania Fishera polega na pozostawaniu w ciągłym cieniu poza wzrokiem innych. Dlatego w grze bardzo ważne jest operowanie światłem, czyli gaszenie wszystkiego, co świeci. Odsłonięte żarówki zestrzelimy z pistoletu, ale okratowane klosze niestety będą odporne na nasze kule i trzeba inaczej kombinować. W tamtych czasach dynamiczne oświetlenie w Splinter Cell było czymś fantastycznym i na swój sposób nowatorskim. Co prawda cztery lata wcześniej w podobny sposób z oświetlenia korzystał Thief: The Dark Project, ale tutaj wykonano to ładniej i o wiele lepiej. Nie bez znaczenia był silnik, na którym gra śmigała: Unreal Engine 2. Mało kto wie, że pierwszy Splinter Cell miał być grą ekskluzywną na Xboksa, dopiero kilka miesięcy po premierze na nim przeportowano ją na komputery osobiste, a niemal rok później pojawiła się na pozostałych konsolach. Niestety wersje na PS2, jak i GCN to jedynie cień oryginału. Oprawa jest brzydka, gra ma o wiele mniej detali, część misji pocięto. Jeśli grałeś tylko w te wersje, to jest super, ale gdy porównasz je z xboksową, to niestety wychodzi potworna bieda. Odsłona na Classica może pochwalić się wyższą rozdzielczością, większą liczbą polygonów i cut-scenkami w czasie rzeczywistym (wersja PS2 i GCN miała prerenderowane cutscenki).

Dzisiaj seria Splinter Cell jest absolutnie kultowa. Główna trylogia przez wielu uważana jest za najlepszą. Xbox miał moc, aby dokładnie przenieść wizję Ubisoftu na ekrany telewizorów. Na słabsze konsole całą grę trzeba było wykonać od nowa i niestety wypadło to gorzej. To pokazuje, jak mocarną konsolą był Xbox, choć wiele osób może o tym nie wiedzieć. Niemal wszystkie gry multiplatformowe w tamtych czasach w wersji na konsolę Microsoftu były po prostu lepsze. • **NRGeek**

Ubisoft Montreal
skradanka

+ świetna oprawa, esencja skradanki, charyzmatyczny bohater
– dużą część gry oglądamy w monochromie

OCENA

GUNVALKYRIE™ 360° ANNIHILATION

Smilebit przenosi nas do alternatywnego 1906 r. Imperium brytyjskie, zasilane energią Halley's Core z meteorytu, który spadł w 1835 r. i obdarzył część ludzi nadzwyczajnymi zdolnościami, kontroluje kolonie poza układem. Profesor Hebble Gate, pierwszy z „wybranych", znika w tajemniczych okolicznościach. Koloniści z planety Tir na Nog przestają odpowiadać, a w ich miejscu pojawiają się gigantyczne owady. Do akcji wkracza organizacja Gunvalkyrie z dwojgiem agentów: Kelly O'Lenmey, szybką specjalistką od wielokrotnego namierzania celów, i Saburoutą Mishimą, wolniejszym, ale dysponującym potężnym karabinem. Brzmi pulpowo? I dobrze – ten świat ma nazwę „elec-punk" i nosi ją z dumą.

Jetpack jako mowa ciała

Tak zwany plecak odrzutowy nie jest tu dodatkiem, ale fundamentem. Boost, podbicie, zawis, korekta i rytm klikalnych analogów, który początkowo wydaje się obcą mową. Autocelownik działa tylko na wroga w osi centralnej, więc walka wymaga ręcznego celowania i opanowania sekwencji „boost-combo". Brak możliwości zmiany układu przycisków i bezużyteczny przycisk A wprowadzają dodatkowe utrudnienia. W zamian dostajemy hak plazmowy do przyciągania się do platform, napalm aktywowany oboma analogami oraz system ulepszania pancerza i uzbrojenia między misjami. Struktura kampanii jest prosta: kilkanaście misji wybieranych z menu, często opartych na podobnych modułach. Cele sprowadzają się do czyszczenia gniazd, zbierania rdzeni czy pokonania bossa. Jednak trójwymiarowy projekt map zmusza do myślenia w pionie – mgła wysokości, ograniczony zapas energii i wybór kąta ataku to codzienność. Lokacje – od hal z giętej stali po kaniony z obcą roślinnością i tunele, gdzie echo niesie bzyczenie wrogów – potrafią zachwycić, ale też szybko zdradzają budżetowe cięcia: przeciwnicy i środowiska powtarzają się zbyt często, a poczucie nowości ulatnia się po kilku godzinach. System punktacji i rankingi zachęcają do powrotów, ale nie zamaskują monotonii. Największym wrogiem bywa kamera. W ciasnych korytarzach gubi kadr, w sekwencjach wertykalnych spóźnia się o pół kroku, czasem psując perfekcyjną sekwencję skoków. Po opanowaniu ruchu wraca na swoje miejsce, ale wcześniej może zirytować bardziej niż niejeden boss. Suma doświadczeń jest jednak pozytywna: gdy przestajesz „podskakiwać", a zaczynasz naprawdę „lecieć", nagle każde pchnięcie analoga ma sens, a Kelly (lub cięższy w prowadzeniu Saburouta) staje się przedłużeniem dłoni. Oprawa – jak na 2002 r. – nadal robi wrażenie. Lśniące zbroje, projekty owadów przypominające biżuterię, parujące instalacje i unikalny miks steampunku z elementami sci-fi nadają grze tożsamość. Muzyka trzyma tempo, a dźwięk jetpacka staje się metronomem, według którego rozgrywasz swój powietrzny balet. Szkoda, że część lokacji bywa pusta, a miks audio sprawia, że niektóre utwory giną w szumie dopalaczy – to cena za techniczne ambicje i skupienie na mechanice lotu. Gunvalkyrie do dziś słynie z trudności. Już drugi etap testuje naszą cierpliwość, a brak szerokiego lock-onu oznacza, że jeden błąd w sekwencji ruchów często kończy się powrotem na start. Z drugiej strony, gdy „kliknie" sterowanie, całość zmienia się w medytacyjny taniec: boost w górę, unik, seria strzałów, powrót do zawisu i kolejne uderzenie. To doświadczenie, którego nie podrobi żadna współczesna strzelanka z agresywną asystą celowania. Właśnie dlatego gra ma wiernych obrońców – ten tytuł nie tyle uczy precyzji, ile dyscypliny i rytmu.

Gunvalkyrie w wielu materiałach z wczesnego okresu było prezentowane na Dreamcaście, ale w rzeczywistości były to pecetowe dema technologiczne. Projekt startował z eksperymentalnym sterowaniem: pad w jednej dłoni, light gun w drugiej. Po przeniesieniu na Xboksa z pomysłu zrezygnowano, ale zachowano ideę „dwóch rąk – dwóch zadań"

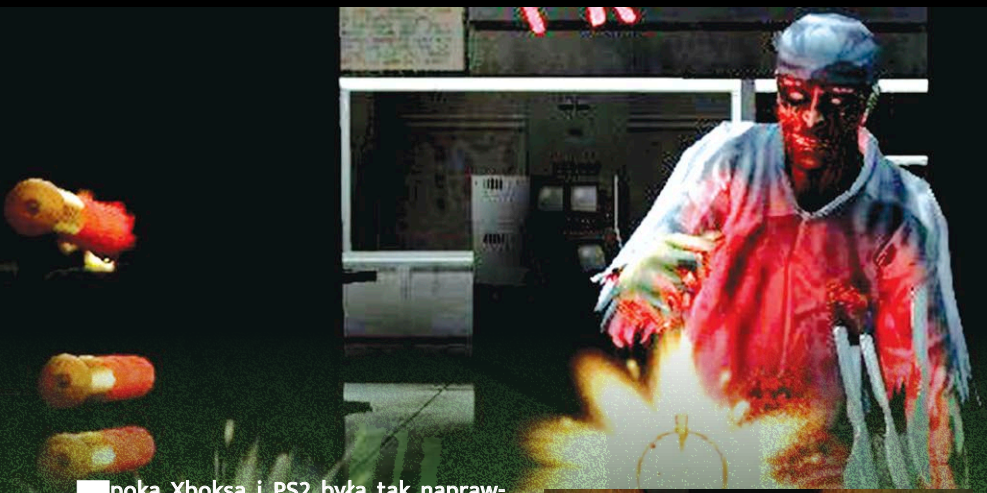
Lekcja trzech wymiarów

Na dłuższą metę pomaga system punktacji i rang (S–D), który premiuje czystość lotu i czas, zmuszając do powtórek już zaliczonych misji. Mapy podają jedynie płaski schemat, co bywa mylące w grach tak wertykalnych; tu trzeba „czytać" wysokość, przewidywać tor i gospodarować paliwem jak w platformówce 3D. Dla startujących polecam Kelly – jest żwawsza i szybciej wybacza błędy, zanim odważysz się na cięższy styl Saburouty. Kontekst produkcji tłumaczy część decyzji. Gra nie doczekała się sequela ani portu, a jedyną „nowością" stało się dodanie jej do wstecznej kompatybilności na Xbox Series X|S w 2021 r. (60 klatek i wyższa rozdzielczość), co nie zmienia faktu, że schemat sterowania pozostał... jedyny w swoim rodzaju. Gunvalkyrie to bezkompromisowa produkcja, która nagradza determinację i cierpliwość. Dla jednych będzie frustrującą ciekawostką z czasów odważnych eksperymentów, dla innych – wymagającym, satysfakcjonującym baletem na dopalaczach. Jeśli szukasz gry, która nie idzie na skróty i nie przeprasza za swoje wybory, warto spróbować – z pełną świadomością, że wymaga czegoś więcej niż tylko celnego kciuka. • **Casper**

Smilebit
strzelanina

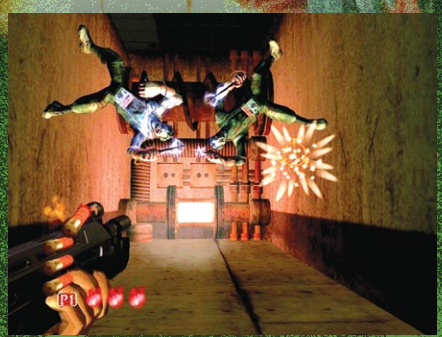
+ jetpack, wertykalność poziomów, intensywna walka, sensowny system ulepszeń
– stroma krzywa nauki i kapryśna kamera, powtarzalność, brak remapowania sterowania

OCENA



THE HOUSE OF THE DEAD III

Epoka Xboksa i PS2 była tak naprawdę ostatnim okresem, kiedy mieliśmy sporo portów arcade'owych strzelanek wykorzystujących plastikowy pistolet. PS2 było w tym temacie aktywnie wspierane przez Namco, a Sega, no cóż, Sega dostarczyła na Xboksa House of the Dead III i na tym koniec, bo port Virtua Cop 3 nigdy nie powstał (więcej informacji w tekście o Sega Chihiro). Jak wypadło xboksowe strzelanie do żywych trupów i innych potworów?



Dom (bardzo) zły

Już od pierwszej części klimacik House of the Dead był esencją czerstwości, nadając całej zabawie charakter. Nie inaczej było w przypadku części trzeciej – począwszy od fabuły, której mogłoby nie być, a była, i to zanadto skomplikowana. Dobra, nie ma co o niej pisać – przejdźmy do strzelania. Tym razem pistolet zastąpiono strzelbą (taki sprzęt miał automat) – nowej broni nie przeładowywaliśmy strzałem poza ekran czy specjalnym przyciskiem (wszystko szło z automatu). Zamiast ratowania cywilów mieliśmy krótkie eventy, gdzie musieliśmy pomóc naszemu towarzyszowi. Postawiono również na wybór ścieżki – etap i tak skończyliśmy w tym samym miejscu, ale mogliśmy potem wrócić i zaliczyć poziom ponownie, co miało sens w grze, którą można było przejść w 40 minut. Zmieniono również system ocen po zaliczeniu poziomów, co wpływało na zakończenie (cztery różne). Generalnie widać, że Sega robiła, co się da, aby przedłużyć czas rozgrywki i dać kupującym poczucie, że nie zmarnowali kasy na tak krótki tytuł. Ostatecznym „prezentem" od twórców był... port House of the Dead II, do którego otrzymywaliśmy dostęp po przejściu gry.

Na bazie trójki powstała kontynuacja The Typing of the Dead, czyli wersja gry, gdzie zamiast bronią „strzelamy" do potworów, wpisując słowa na klawiaturze. Niestety to nie były czasy Dreamcasta, zatem The Typing of the Dead 2 trafił wyłącznie na PC (w 2008).

A jak się w to grało? Laik powiedziałby, że jak w każdego shootera na pistolet, ale prawda jest taka, że czuć w tej grze lata doświadczenia Sega AM1 (późniejsze Wow Entertainment) w robieniu takich pozycji. Początkowo tytuł miał korzystać z cel-shadingowej grafiki, ale na szczęście ktoś poszedł po rozum do głowy i postawił na bardziej realistyczny wygląd, pasujący do poprzednich części. Gra rzeczywiście prezentowała się nieźle, szczególnie bossowie, łącznie z wielkim strażnikiem, goniącym nas niczym Nemesis z RE3. No i obowiązkowy, odjechany końcowy boss, który zżerał ograniczoną liczbę kontynuacji jak szalony. Czysta, arcade'owa zabawa w czasach, kiedy nie grało się już w takie gry.

Shotgunem w twarz

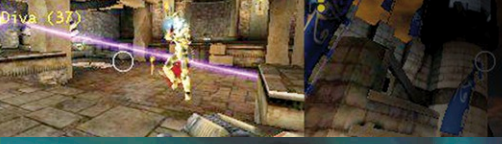
Oczywiście finalny poziom miodu zależał od tego, czy graliśmy na padzie, czy mieliśmy spluwę, co w przypadku Xboksa nie było takie oczywiste. House of the Dead III (plus wrzucona tutaj dwójka) było najlepszym powodem, aby mieć gnata, bo jedynym innym arcade'owym shooterem na X-a był Silent Scope Complete (cztery części gry Konami – jedynie Xbox dostał takie combo). A poza tym można było jeszcze skorzystać ze spluwy w Starsky & Hutch (drugi gracz mógł strzelać, pierwszy prowadził samochód). Niedużo, aby zmotywować do plastikowego zakupu. W każdym razie, jeśli ktoś masakrował zombiaków pistoletem, a nie padem, może sobie dopisać 1 punkt do oceny.

To właśnie za sprawą takich gier House of the Dead III Xboksa nazywano „Dreamcastem 2" – dzisiaj docenia się takie premiery znacznie bardziej (dotyczy to również Crazy Taxi 3) niż wtedy, kiedy człowiek czekał na kolejne Halo lub innego FPS-a, a taką grę uważał za zbyt archaiczną. Zespół tworzący House of the Dead III zrobił, co mógł, aby było interesująco i wyciągnął tyle, ile dało się wyciągnąć ze strzelania zombiakom i innym potworom w twarz. Kurczę, jak tak na to patrzę, to mimo wszystko szkoda tego Virtua Cop 3... • **Dżujo**

Sega/Wow Entertainment
strzelanina

\+ dobra mechanika, masa potworów, klimat, HotD II w pakiecie
– dałoby się to zrobić lepiej, bez spluwy gra traci

OCENA



Unreal Championship to konsolowa adaptacja Unreal Tournament 2003 stworzona z myślą o Xboksie i jego możliwościach. Gra została opracowana przez Digital Extremes i Epic Games, a wydana przez Infogrames w 2002 r. Była jednym z pierwszych tytułów wspierających Xbox Live, co czyniło ją pionierem w dziedzinie konsolowego multiplayera online. Warto dodać, że Unreal Championship był pierwszą grą konsolową, która otrzymała łatkę do pobrania – to był mały krok dla gracza, ale wielki skok dla Xboksa.

Techniczna magia portu

Choć nie był to bezpośredni port wersji PC, Unreal Championship opierał się na kodzie UT2003 i korzystał z silnika Unreal Engine 2. Xbox nie był w stanie zapewnić takiej samej płynności jak PC, więc ograniczono liczbę graczy i zmniejszono rozdzielczość tekstur. Mimo to gra prezentowała się solidnie, miała płynną animację, dynamiczne oświetlenie i szczegółowe modele postaci. Warto też wspomnieć, że Unreal Championship przeszedł do historii jako pierwsza gra konsolowa, która otrzymała oficjalny patch do pobrania przez Xbox Live. Aktualizacja poprawiała stabilność gry, eliminowała exploity, usprawniała działanie niektórych broni i usuwała błędy w trybach sieciowych. Co więcej, wyłączono domyślnie obciążający system antyaliasingu (z opcją jego przywrócenia przy uruchamianiu), a także udostępniono darmowy pakiet czterech nowych map. Dla graczy z dostępem do sieci była to namiastka pecetowej elastyczności i prawdziwy przełom w czasach, gdy konsole nie były jeszcze kojarzone z łatkami czy dodatkami online.

W produkcję zaangażowany był Cliff Bleszinski (wówczas gwiazda Epic Games), odpowiedzialny m.in. za projektowanie map i nadzór kreatywny. Choć głównym wykonawcą portu była ekipa z Digital Extremes, to właśnie „CliffyB" dbał o to, by konsolowa wersja zachowała ducha pecetowego pierwowzoru. Kilka lat później Bleszinski powrócił na Xboksa z hukiem – już jako twórca Gears of War.

Rozgrywka i tryby gry

Tytuł oferował klasyczne tryby znane z serii Unreal: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination, Bombing Run oraz Survival. Dodano mechanikę adrenaliny, pozwalającą wykonywać specjalne ruchy po zebraniu odpowiedniej liczby punktów, jak szybszy bieg, niewidzialność czy leczenie. Każda postać reprezentowała inną rasę i klasę, wpływającą na prędkość, wytrzymałość i specjalizację. Zabawa była szybka, responsywna i pełna akcji, dokładnie tak, jak tego oczekiwali fani arena shooterów. Jak na możliwości pierwszego Xboksa całość prezentowała się bardzo dobrze. Szczegółowe areny, modele postaci i efekty świetlne tworzyły spójny, futurystyczny klimat. Choć tekstury nieco odstawały od wersji PC, reszta trzymała wysoki poziom. Muzyka była typowo industrialna, elektroniczna, podbijała tempo walki, a efekty dźwiękowe (szczególnie głosy komentatorów i komunikaty w grze) tworzyły klimat turnieju śmierci.

Multiplayer i AI

Jedną z największych zalet rozgrywki było wsparcie dla Xbox Live. W 2002 r. to był absolutny przełom – możliwość zabawy online na konsoli przyciągała tłumy. Można było także naparzać się offline: zarówno w pojedynkę z botami (o zaskakująco dobrym AI), jak i lokalnie w trybie split-screen. Unreal Championship wspierał lokalną kooperację w trybie split-screen dla maksymalnie czterech graczy. Można było wspólnie mierzyć się z botami w różnych trybach drużynowych, choć aktywacja trybu wymagała ręcznego dołączenia kolejnych graczy po rozpoczęciu meczu. Przy pełnej obsadzie split-screen nieco zwalniał, ale dla fanów kanapowej zabawy była to nie lada gratka.

Mapy i zawartość

Unreal Championship zawierał około 35 map, z których około 10 zaprojektowano tylko dla wersji konsolowej. Z powodu ograniczeń sprzętowych niektóre mapy z odsłony na PC zostały usunięte lub zmodyfikowane. Bronie? Do dyspozycji graczy oddano 14 narzędzi zagłady, od klasycznego Flak Cannona po TAG Rifle i Redeemera, z myślą o każdej sytuacji bojowej.

Podsumowując, jest to solidna adaptacja pecetowego hitu, która z powodzeniem przeniosła intensywną akcję i dynamiczną rozgrywkę na konsolę Xbox. Choć nie wprowadzała rewolucyjnych zmian i ustępowała wersji PC pod względem zawartości i płynności, była ważnym krokiem w rozwoju konsolowych strzelanek online. Dla fanów szybkich FPS-ów była to pozycja obowiązkowa – intensywna, wybuchowa i technicznie imponująca. • **Aki**

Digital Extremes/Epic Games
strzelanina

\+ intensywna rozgrywka, różnorodność trybów gry, solidna oprawa graficzna i dźwiękowa
– brak kampanii, mniej zawartości w porównaniu do wersji PC, płynność w trybie split-screen

OCENA

Nikt przy zdrowych zmysłach nie przewidziałby, że Master Chief stanie się „maskotką" Xboksa, z jednego, prostego powodu: maskotka musiała pochodzić z gry platformowej. Tak było od trzech generacji konsol, a zatem od początku współcześnie rozumianego cyfrowego medium. Nawet Bill Gates uważał, że konsoli przydałaby się „skacząca" maskotka. Tymczasem The Time Sweeper budowany był w zupełnie innym celu. Nic dziwnego zatem, że marketingowo nie dowiózł – ludzie oczekiwali od niego zupełnie innej produkcji. Czegoś, czym w ogóle nie był.

Kłaczek w pętli czasu

Umówmy się: niewiele tu skakania, zaś to, które jest, wypada ociężale, nieatrakcyjnie. Autorom Blinksa dużo bardziej zależało na mechanikach zabawy z czasem, które w takim zakresie pojawiły się, jeśli pamięć nie zawodzi, po raz pierwszy. Zatrzymywanie, przyspieszanie, cofanie, zwalnianie czasu – wszystko łatwo osiągalne technicznie dzięki dyskowi twardemu pierwszego Xboksa oraz naturalnie wpisane w charakter rozgrywki. Szukając czasowych potworków, manifestacji zaburzeń osi czasu spowodowanych przez gang zachłannych świniaków z gangu Tom-Tom, trzeba trochę kombinować – tu „cofnąć" zawalony most do stanu niezawalenia, tam zatrzymać w miejscu toczącą się beczkę, by użyć jej jako platformy. A wszystko to bez wypuszczania niezawodnego odkurzacza z kocich dłoni.

Właśnie. Ludziom z Microsoftu po latach wydawało się to niefortunne, bo marketingowo zderzało Blinksa nie tylko z ikonami gier zręcznościowych, ale również... tytułem startowym GameCube'a, Luigi's Mansion. W obu produkcjach walka wymaga odkurzacza, nawet jeśli tam wciągało się nim duchy, a tu – wszelkie przedmioty otaczające kocura, by potem móc wykorzystać je jako pociski miotane. W tym porównaniu z tytułem Nintendo zauważam raczej coś pozytywnego, a na pewno intrygującego z perspektywy historycznej: oto dwie gry, które miały konotacje z platformerami, powinny być platformerami w mniemaniu społeczności, tymczasem eksperymentowały, udziwniały, szły w autorskich kierunkach. Jednak tylko jednej z nich wyszło to stuprocentowo na dobre.

„Pierwsza gra 4D!"

Miejmy to już z głowy: Blinx udał się połowicznie. Na każdy dobry pomysł znajdzie się stojący w opozycji, zaskakująco brzydki problem. Rewelacyjna mechanika igrania z czasem kuleje przez obowiązek zbierania kolorowych znajdziek odpowiadających za poszczególne umiejętności, co samo w sobie byłoby bezbolesne, gdyby gra nie karała za złe kombinacje, w efekcie wymuszając omijanie wypadających z przeciwników błyskotek, jeśli nie pasują do potrzebnego nam zestawu. Wejdź do wymagającej walki z późniejszym bossem bez kilku „czasówek" w kieszeni i jesteś ugotowany. Wciąganie odkurzaczem ławek czy śmietników sprawia, że (i tak niewielkie) lokacje stają się zbyt puste. Brak deweloperskiego zainteresowania hycaniem powoduje, że przy konieczności przeskoczenia kilku ciasnych łódek palce aż bolą od zesztywnienia. Całość oprawiona jest po „japońsku" oraz muzyką elektroniczną z epoki w rytmach drum'n'bass, tymczasem Blinx rusza się jak mucha w smole, zarówno literalnie, jak i nieco metaforycznie, bo nie ma mowy o 60 klatkach na sekundę. Nawet nie zaczynajmy o sklepiku z ulepszeniami, w którym trzeba ponownie kupować poprzednie odkurzacze, jeśli chcemy z nich jeszcze raz skorzystać. Nie da rady zebrać wszystkiego bez kilku dodatkowych zmian!

Jeden z producentów, Ed Fries stwierdził w wywiadzie po latach, że koncepcja manipulacji czasem w Blinksie mogła nieświadomie zainspirować do powstania inne, bardziej znane tytuły jak np. Prince of Persia: The Sands of Time (2003) czy Braid (2008).

Przejście The Time Sweeper to nieustanna walka z tymi zgrzytami. Przeplatana fajnymi zagadkami, rewelacyjną stylistyką przypominającą nawet Frutiger Aero wymieszane ze snami mieszkańców Traverse Town z Kingdom Hearts, bossami wymagającymi nie tylko pomysłowości, ale i sprawnych dłoni – jednak wciąż walka. Nie mam wątpliwości, że nawet ćwierć wieku później można wyrobić sobie cierpliwość, by dotrzeć do końca (ja sam przykładem), tylko chętnych będzie coraz mniej, również w społeczności świrów retro, bo i konkurencja przystępniejsza. Studio Artoon zdecydowanie przekombinowało wydaną dwa lata później kontynuację (Masters of Time and Space), wymuszającą na graczu sekwencje skradane (że co?), ale przy Microsofcie mieli jeszcze stworzyć kultowe w niektórych kręgach Blue Dragon. Ich Blinx zostaje ciekawym artefaktem generacji oraz dowodem wstydliwych pląsów Zielonych na rynku japońskim. Zdecydowanie jednak nie był rywalem dla Jak and Daxter. Raz, że jeśli koniecznie mamy go rozpatrywać jako zręcznościówkę, to najbliżej mu do Ape Escape. Dwa, że nie był zręcznościówką, więc może tego nie róbmy. Xbox doczekał się lepszych pretendentów nieco później. Ironicznie: gdy Master Chief był już bezdyskusyjną „maskotką" tej platformy. • **Piechota**

Artoon
platformowa

\+ szalony świat, zabawy z czasem, zagadki
– problemy z tożsamością gatunkową prowadzą do wielu problemów z rozgrywką, waluta i sklepik, zbieranie czasowych świecidełek

OCENA

Ze wszystkich xboksowych gier, w których maczała palce Sega, chyba najbardziej zaskoczył powrót niejakich ToeJama i Earla, czyli kontynuacja kultowych (w pewnych kręgach) dwóch tytułów z Segi Mega Drive.

Kolejna misja z Funkotronu

Recenzję muszę zacząć od opisania, jakie było założenie oryginalnego ToeJam & Earl, bo była to gra, którą dzisiaj określono by jako roguelike – zaiste konsolowa innowacja jak na tamte czasy. Nietypowa była i sama tematyka – para tytułowych kosmitów, będących chodzącą parodią hip-hopowej kultury pierwszej połowy lat 90., rozbiła się na Ziemi swoim statkiem. Gracz biegał po kolejnych randomowych światach, szukając wszystkich części statku, aby wrócić na planetę Funkotron. Sequel przypominał już typową platformówkę. W obu tytułach muzyka odgrywała istotną rolę. Tyle mianem wstępu.

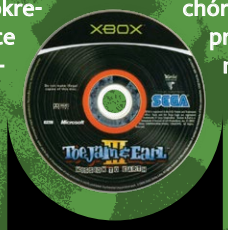
Przewińmy taśmę do 2002 r. Trzecia odsłona T&E rodziła się przez lata w bólach – pierwotni twórcy próbowali najpierw zrobić kontynuację na Nintendo 64, potem na Dreamcasta (odnaleziono po latach prototyp gry), następnie na PlayStation 2, a ostatecznie gra wylądowała na Xboksie. Deweloperzy mieli wizję, aby połączyć najlepsze aspekty obu poprzednich odsłon, zamknąć wszystko w trójwymiarowym świecie i podlać dużą ilością fajnej muzyki. Pomysł zacny, platforma doskonała na jego realizację, ale gra niestety w sporej mierze padła ofiarą przerostu ambicji i braku czasu (lub talentu).

Some funky stuff

Do ekipy w trzeciej odsłonie dołączyła nowa zawodniczka, Latisha, a cała trójka otrzymała zadanie odnalezienia 12 Świętych Albumów Funk. Pod tym opisem kryło się bieganie po losowo generowanych levelach, które łączył wspólny hub. Podobnie jak w oryginale, grę można było zaliczyć w dwie osoby (split-screen), co było nietypowe jak na platformery. Innym wyróżniającym T&E elementem były wszystkie akcenty związane z muzyką: od gospelowego chóru, który dawał nam wskazówki, przez muzykę z odnalezionych płyt, na hiphopowym „intrze" każdego z bohaterów podczas wyboru postaci (różnice pomiędzy trójką herosów nie były ogromne, ale dostrzegalne). Było czuć, że gra miała być hołdem dla muzyki funky i kilku podobnych gatunków. I do dzisiaj to mocna strona trzeciego T&E. A jeśli chodzi o aspekt platformowy? No cóż.

Można by napisać osobny tekst o tym, że pomimo mocy obliczeniowej kolejni deweloperzy mieli problemy ze zrobieniem dobrego platformera na Xboksa. Nie inaczej było w tym przypadku – design poziomów w T&E III był przeciętny, sterowanie nie rozpieszczało, nie mówiąc już o pracy kamery. Próba przeniesienia roguelike'owego platformera do trzeciego wymiaru nie do końca się udała. Projekty przeciwników też były dziwne. Gra na żadnym etapie nie robiła piorunującego wrażenia. W wielu momentach, patrząc wyłącznie na wspomniane projekty poziomów, człowiek miał wrażenie, że obcuje z tytułem z epoki PlayStation i to w złym tego słowa znaczeniu. Im dalej, tym mocniej było czuć, że autorzy pogubili się we własnych planach – etapy zdawały się coraz bardziej puste, zadania schematyczne, a dodatkowe przedmioty często wprowadzały tylko chaos. A na samym końcu czekał na nas boss, który wyglądał byle jak.

Uff, musiałem to z siebie wylać, ale zwyczajnie mi żal, bo ToeJam & Earl III mógł być czymś ponadczasowy, jednak wyszedł z tego kolejny średniak z gatunku platformerów na X-a. Dzisiaj oprócz aspektu muzycznego i naśmiewania się z hip-hopu/raperów (zapewne część dowcipów nie przeszłaby dzisiaj) trudno odnaleźć tu coś ciekawego. • **Dżujo**



ToeJam & Earl powrócili w 2019 r. w grze ToeJam & Earl: Back in the Groove. Różnie bywa z takimi comebackami, ale w tym przypadku wyszła całkiem zgrabna wariacja na temat oryginału. Całość sprawdziła się lepiej niż gra na Xboksa, bo autorzy postawili na projekty poziomów w 2,5D, a sama oprawa graficzna bardziej pasuje do pierwszej odsłony.

ToeJam & Earl Productions
platformowa

\+ muzyka, pomysł, bohaterowie, split-screen, funky klimat
– projekty poziomów, mechanika zabawy, przeciwnicy

OCENA

Kiedy Quantum Redshift pojawiło się na Xboksie, miało być tym, czym Wipeout był dla PlayStation. Nie bez powodu – odpowiadało za nie studio założone przez byłych pracowników Psygnosis. Miało być futurystycznie, miało być szybko, miało być z pazurem. No i było... tylko że świat już wtedy patrzył gdzie indziej. Dosłownie i w przenośni.

Quantum Redshift to futurystyczne wyścigi na sterydach. Pojazdy unoszące się nad ziemią, rozmyte tła, brzęczące silniki, power-upy i tor, który wiruje jak połączenie toru F1 i kolejki górskiej po trzech espresso. Każda postać miała swój styl, własne motywy muzyczne i zestaw one-linerów, których nawet lata 2000. nie usprawiedliwiają. I wszystko to w ramach kampanii, gdzie ścigasz się, pokonujesz rywali i odblokowujesz kolejne prędkości oraz poziomy trudności. Na papierze – super. W praktyce? Gra była bardziej „tech showcase'em" niż prawdziwym killer appem.

Quantum Redshift było rozwijane jako duchowy spadkobierca Wipeouta, a producentem był sam Nick Burcombe, jeden z głównych projektantów oryginału. Gra miała być pierwszą z serii, ale Microsoft niezadowolony ze sprzedaży – mimo mocnego marketingu – anulował plany sequela. Redshift zniknął, a studio Curly Monsters zamknęło się na dobre zaledwie rok po premierze.

Xbox pokazywał tutaj pazur – grafika była śliczna: odbicia, przezroczystości, dynamiczne światła. Tor Mars wyglądał jak coś wyjętego z trailera filmowego, a efekt prędkości wgniatał w fotel. Problem w tym, że za wizualną petardą nie szła tożsamość. Świetna forma, mało treści. Gra wyglądała jak milion dolarów, ale grała się jak tysiąc jenów z odzysku. Sterowanie było responsywne, ale mniej wyraziste niż w Wipeoucie. Tytuł stawiał bardziej na precyzyjne linie jazdy i czas reakcji niż na agresję, choć broń również tu była. Tyle że używało się jej trochę na doczepkę. Nie dawała tego samego kopa, co w F-Zero GX czy Wipeout Fusion. A skoro już przy broni – balans był w najlepszym razie kapryśny. Czasami trafienie przeciwnika nie dawało żadnej przewagi, a innym razem eliminowało go z wyścigu niemal całkowicie. Nie do końca było wiadomo, czy mamy grę czysto wyścigową, czy próbę zrobienia „bojowego toru przeszkód".

W kampanii mogliśmy odkrywać nowe postacie, z których każda miała swojego rywala – system pseudonemezis, który wyglądał ciekawie w teorii, ale w praktyce ograniczał się do jednej–dwóch linijek dialogu i kilku zbliżeń kamery. To nie było Twisted Metal. To było raczej „lekkie napięcie" w klimacie taniego anime z VHS-a. Tyle że bez scen walki i bez charakteru. Muzyka? Solidna elektronika, choć bez hymnu generacji. W stylu Wipeouta, ale bez tego samego uderzenia. Dawała tło, ale nie wbijała się w pamięć. Postacie? Płaskie jak opakowanie po napoju energetycznym. Klimat? Niby futurystyczny, ale bardziej jak Need for Speed 2077 niż spójna wizja świata. Wszystko w Quantum Redshift działało poprawnie, tylko brakowało tego „czegoś", co zmienia grę w legendę. Nawet UI, mimo że schludne, nie miało tej iskry. Tryby gry były klasyczne – kampania, time trial, szybki wyścig – i choć wszystko działało bez zarzutu, trudno było znaleźć motywację, by wracać. Rywalizacja była zbyt czysta, zbyt sterylna, jakby ktoś zapomniał dodać chaosu, który czyni takie gry nieprzewidywalnymi. Brakowało napięcia, tej mikrosekundy paniki przed zakrętem i nadziei, że przeciwnik sam się rozbije.

Prędkość, która nie dogoniła legendy

Gracze, którzy liczyli na duchowego następcę Wipeouta, zostali z lekkim niedosytem. Redshift nie był złym tytułem, ale też nie dawał powodów, by mówić o nim z wypiekami na twarzy. Prasa doceniła technikalia, ale krytykowała brak głębi i nijakie postacie. Oceny oscylowały między 6 a 7, czyli „dobrze, ale kto to zapamięta?". I niestety tak właśnie było. Dziś gra nie ma statusu kultowej, ale jej płynność, czystość wizualna i tempo wciąż robią wrażenie – zwłaszcza na starym CRT, gdzie kolory aż wybuchają w oczach. To był pokaz mocy konsoli, ale niekoniecznie grywalności, która przetrwa próbę czasu. Redshift skończył jako ciekawostka. Szybka. Ładna. I trochę zapomniana. • **Casper**

Curly Monsters
wyścigi

+ efekt prędkości i grafika, wiele torów, poziomy trudności i odblokowywania, płynność działania
– brak osobowości i stylu, broń w grze jest zbędna, niezapadające w pamięć postacie

OCENA

SEGA GT2002

Pierwsza odsłona Sega GT wydana w 2000 r., pomimo mieszanych ocen, była najlepiej sprzedającą się ścigałką na Dreamcasta. WOW Entertainment dostało zielone światło na przygotowanie kontynuacji. W międzyczasie DC zaliczył przedwczesną śmierć i druga część wylądowała jako exclusive na Xboksie. Czy tym razem Sega GT ma szanse na podium?

Jak w Gran Turismo

Deweloperzy wzięli się ostro do roboty i przebudowali całą grę od podstaw, ale po kolei. Głównym daniem jest tutaj tryb Sega GT 2002, który przeszedł gruntowne zmiany. Pierwsza część swoją strukturą bardziej przypominała to, co znaliśmy z Gran Turismo, tutaj rozwiązano to w inny sposób. Na początek z listy 125 aut możemy kupić pięć, z czego tylko trzy są warte uwagi – peugeot 206, fiat punto i toyota levin. Budżet 13K nie pozwala na szaleństwa, więc przygodę z wyścigami zaczynamy od podstaw. Są dwa typy zawodów – Official i Event Races. Te pierwsze pchają całą karierę do przodu. Całość jest podzielona na sześć rozdziałów, każdy po trzy wyścigi zakończone testem na zdobycie licencji. Tak, tutaj nie ma standardowych testów jak w poprzedniej odsłonie. Teraz zdobyte licencje działają na zasadzie przepustki do kolejnego sezonu. Event Races są podzielone na szereg pojedynczych zawodów i to tutaj spędzimy większą część gry, bo aby odnosić zwycięstwa w oficjalnych zawodach, trzeba mieć odpowiednio dopakowane auto. Ulepszamy wozy poprzez zakup części, które dzielą się na nowe i używane. Te z drugiej ręki są oczywiście sporo tańsze, jednak w każdej chwili mogą ulec awarii. Kupiony po taniości wydech może zepsuć się na pierwszym zakręcie, auto zacznie kopcić jak szalone, a osiągi znacznie spadną. Jak widać, taniej nie zawsze znaczy lepiej i każdy zakup trzeba dobrze przemyśleć. Wszystkie zakupione części z czasem się zużywają i trzeba je wymieniać. Gra nie przekazuje tego w jasny sposób, ale po naciśnięciu prawego triggera pojawia się podgląd aktualnego zużycia poszczególnych komponentów. Wszystko, co świeci na czerwono, jest do wymiany. Ma to ogromny wpływ na osiągi samochodu. Nowe części swoje kosztują, a wygrana kasa za pojedyncze zawody jest raczej skromna, więc ich powtarzanie to konieczność. Jest to uciążliwe nie tyle ze względu na kary finansowe za uszkodzenie auta (wizualnie nic się nie niszczy), ile ze względu na małą liczbę dostępnych tras – jest ich tylko osiem, więc szybko zaczynają się powtarzać. Na domiar złego nie ma też żadnych prawdziwych, wszystkie są fikcyjne i nie wyróżniają się niczym szczególnym. Jest to zdecydowanie najsłabszy element gry. Brawa natomiast należą się twórcom za model jazdy. Tym razem auta już nie zachowują się jak żeliwne wanny na lodowisku. Czuć ich masę, są responsywne i na każdym etapie mamy kontrolę nad pojazdem. Nieważne, czy to auto z napędem na tył, przód, czy 4WR, model jazdy dostarcza sporo frajdy. W tym aspekcie gra naprawdę dowozi. Fajnie rozwiązano opcję sprzedaży samochodu. Ustalamy, za jaką kwotę ma pójść, po czym jest wystawiany obok garażu z plakietką „For Sale". Im wyższa cena, tym dłużej trzeba czekać na kupca. Oprócz kariery jest też tryb Chronicle, gdzie do wyboru są tylko klasyki z lat 60. i 70. Głównym założeniem jest rywalizacja z popularnymi autami z czterech różnych epok motoryzacyjnych – lata 80., wczesne i późne 90. oraz 2000. Pomiędzy wyścigami za zdobyte punkty ulepszamy nasze auto, aby było w stanie konkurować z tymi nowszymi. Nagrodami są dodatkowe auta do wykorzystania w trybie Quick Battle, czyli pojedynczych wyścigach.

W 2003 r. zadebiutowała ulepszona wersja gry z dopiskiem Online. Oprócz rzeczonego trybu twórcy dorzucili więcej tras oraz 40 nowych aut. Dopieścili też grafikę, dodając tryb 720p, ale tylko w trybie Time Trial. Wprowadzili również tryb Gathering. Możemy też wykorzystać save z podstawowej gry, który na start daje 100K.

Od strony technicznej SEGA GT 2002 prezentuje się przyzwoicie. Cieszy animacja na poziomie 60 klatek, bez żadnych spowolnień. Modele aut zyskały polygony, jednak do GT3 jeszcze daleka droga. Na plus można zaliczyć widocznych przez szyby aut animowanych kierowców. Trasom natomiast brakuje ikry i szczegółów, a wyprana kolorystyka i brak ostrości obrazu psują całokształt. Zastrzeżenia budzą też dostępne widoki kamery, jedynie ta znad zderzaka pozwala na komfortowe granie. W pozostałych dwóch kamera jest zawieszona zbyt nisko względem auta. Muzyka to autorskie kompozycje w klimatach rockowych i elektronicznych podszyte charakterystycznym vibe'em Segi. Możemy też wrzucić swoją playlistę. SEGA GT 2002 to tytuł jedyny w swoim rodzaju. Sporo ciekawych pomysłów, bardzo przyjemny model jazdy na pograniczu symulacji i arcade'u oraz tryb Chronicle jako odskocznia od kariery. Jedyny zawód to mała liczba tras, przez co gra szybko się nudzi. Wielka szkoda, że Sega zrezygnowała z rozwijania tej serii, bo tym razem tytuł melduje się w top 10 wyścigów na Xboksa, co prawda wciąż poza podium, ale kto wie, co by przyniosła kolejna odsłona? • **Radosław Herbst**

Wow Entertainment
wyścigi

\+ tryb Chronicle, model jazdy, ciekawe pomysły
– mało tras, złe ustawienie kamer, brak trybu Carrozzeria

OCENA

Crazy Taxi 3 High Roller

Crazy Taxi było jednym z ostatnich wielkich automatowych hitów Segi. Pożegnaniem z erą arcade, która przeminęła wraz ze wzrostem popularności konsol. Jednak zanim marka „Szalonej Złotówy" odeszła do krainy wiecznych łowów, Xbox otrzymał część trzecią na wyłączność. Dostaliśmy prawdziwy arcade'owy hit – z wszystkimi jego dobrymi i złymi stronami.

„Okay, yeah, yeah, yeah, yeah, yeah!"

Trzon zabawy w Crazy Taxi był prosty – mieliśmy jak najszybciej przewieźć pasażera z miejsca na miejsce. Proste, ale za sprawą świetnej mechaniki i doświadczenia ekipy Sega AM3 (potem Hitmaker) wszystko hulało tutaj jak ta lala. Do tego dorzucono kilka fajnych kawałków muzycznych, w tym na zawsze kojarzony z grą „All I Want" Offspring, i mieliśmy hit. Ale w 2002 r., kiedy na rynku królowało Halo i GTA3, Crazy Taxi 3 nie było już tak świeże. Twórcom pierwotnie marzyła się gra online, w której gracze jeździliby taksami, zgarniając klientów – było za wcześnie na taką wizję. Z pomysłu pozostało tylko miasto – Glitter Oasis, odpowiednik Las Vegas. Jak się miało okazać, był to najsłabszy element całej układanki.

Nowa „plansza" nie była tak ciekawym projektem jak miasta z dwóch poprzednich odsłon – za dużo otwartych przestrzeni, za mało wyjątkowych miejscówek. I do tego problemy z płynnością animacji. Nie było tragedii, ale po Sedze należało się spodziewać więcej. To była ta zła informacja, bo cała reszta była już bardziej udana. Dlaczego? Wraz z Glitter Oasis gracze otrzymali do dyspozycji miasto z części pierwszej (West Coast) i drugiej (Small Apple) – odrobinę przeprojektowane, dostosowane do „umiejętności" taksówki (przyspieszenie, drifty i możliwość wykonania skoku) i korzystające z efektów graficznych Xboksa (oświetlenie), ale nadal cholernie udane. Nie zapomniano również o serii minigier znanych jako Crazy X, w których musieliśmy wykonać serię iście kaskaderskich popisów, jak chociażby przejechać przez drogę przypominającą stadion futbolu amerykańskiego, unikając wjeżdżających w nas samochodów, lub przeskakiwać przez toczące się kłody. Każda z części miała swoich taksówkarzy i taksówki, ale mogliśmy przenieść kierowcę i jego furę do innej odsłony. Trzy części w jednej, dodatkowe gry i to wszystko na jednej płytce – zacny pakiet. W teorii.

Pozostałe odsłony serii pojawiły się na mobilnych urządzeniach: Crazy Taxi: Catch a Ride na GBA (nieudana wariacja, sprzęt nie mógł tego pociągnąć), Fare Wars na PSP (najlepsza wersja wśród mobilnych konsol) i City Rush (wersja na smartfony i tablety, taka sobie, ale jak na standardy gier mobile nie było źle).

„Let's make some craaazzzzy money"

Po premierze gry utworzyły się dwa obozy – jednym nie podobało się, co wysmażyła Sega, drudzy nadal bronili arcade'owego klimatu całej produkcji. W tamtym okresie pierwszy obóz miał większy posłuch. Muszę przyznać, że i ja należałem do tej ekipy – nie chciałem gry za ponad dwie stówki, na którą składał się jeden nowy etap i „the best of" z poprzednich odsłon. „Skoro w GTA3 mogliśmy jeździć taksówkami, to po co komu Crazy Taxi 3?" – pytali niektórzy gracze.

Prawda jest taka, że jeśli dla kogoś Crazy Taxi 3 byłoby pierwszym kontaktem z serią, to – nawet w 2002 r. – byłaby to fantastyczna propozycja. Kilkanaście godzin wykręcania coraz lepszych wyników. Banałem byłoby napisać, że po latach zaczęliśmy patrzeć na Crazy Taxi 3 inaczej, znacznie bardziej przychylnym okiem, ale tak właśnie jest. Szczególnie doceniliśmy segowski gameplay w czasach, kiedy zabrakło gier takich jak Crazy Taxi. Nie wiedzieliśmy, co tracimy. • **Dżujo**

Sega/Hitmaker
wyścigi

\+ trzy części razem + dodatkowe gry, gameplay, muzyka
– nowe miasto trochę rozczarowywało

OCENA

Po szoku, jaki wywołało Jet Set Radio na Dreamcaście, jego futurystyczna kontynuacja nie miała już efektu granatu wrzuconego do pokoju graczy. Ale nawet jeśli Future nie był takim zaskoczeniem jak oryginał, to wciąż jest jedną z najbardziej stylowych i unikatowych pozycji, jakie trafiły na pierwszego Xboksa. Cel shading? Tokyo-to pełne murów, neonów i dachów metra? Muzyka, która nie tyle towarzyszy, ile prowadzi za rękę? To wszystko tu jest i jeszcze więcej sprayu niż w lakierni tuningowej.

Miłośnicy Segi znajdą w Jet Set Radio Future kilka ukrytych mrugnięć okiem do fanów. W wielu lokacjach da się wypatrzyć graffiti inspirowane klasykami pokroju Shenmue, Space Channel 5 czy Sega Saturn, stylizowane logotypy Dreamcasta czy mural z maskotką Segi.

Miejski surfing z flow

To nie jest tytuł do szybkiego „odpalę i przejdę w weekend". Jet Set Radio Future potrzebuje

czasu – jak dobre miasto. Początki bywają frustrujące: kamera tańczy, fizyka grindów potrafi zaskoczyć, a tutorial tłumaczy tyle, co nic. Ale wystarczy kilka godzin, by ciało zapamiętało rytm. Flow. Przeplatanie jazdy, podskoków i tagowania staje się coraz bardziej naturalne. Im dalej w Tokyo-to, tym większa frajda z każdego graffiti na niedostępnej ścianie i każdej ucieczki przed policyjnym czołgiem. Zamiast liniowych poziomów mamy rozległe dzielnice, po których poruszamy się w półotwartym układzie. Od dusznych podziemi Shibuya Terminal po rozświetlone 99th Street i industrialny Skyscraper District – każde miejsce ma swój styl. Misje to głównie tagowanie, pojedynki z gangami, wyścigi i eksploracja na czas. Nic rewolucyjnego, ale rytm i estetyka nadrabiają z nawiązką. Dla ambitnych czeka też tryb Time Attack i wyzwania na punkty.

Styl, dźwięk i tożsamość

Soundtrack to osobna liga. DJ Professor K miksuje funk, breakbeat, japoński pop i elektroniczne jazdy. Kawałki jak „Birthday Cake", „The Concept of Love" czy „Funky Dealer" zapisały się na stałe w pamięci fanów. Tu muzyka nie jest tłem – ona wyznacza tempo i wzmacnia immersję. To ścieżka dźwiękowa, która stała się kultowa równie mocno jak sama produkcja. Wiele utworów pochodzi od rzeczywistych artystów, takich jak Hideki Naganuma, Cibo Matto czy Guitar Vader – legend undergroundu i subkultury. Postacie? Ucieleśnienie miejskiej rebelii: kolorowe fryzury, kurtki jak z rave'u i rolki prosto z anime. Nie ma tu wielkich dramatów fabularnych – wszystko sprowadza się do walki o wolność wyrażenia siebie. Gang GG's rośnie w siłę, dołączają do niego nowi członkowie, a każde graffiti to polityczny akt sprzeciwu wobec korporacyjnej kontroli. Walka z systemem? Zaczyna się od kilku gliniarzy z pałkami, kończy na jednostkach specjalnych z dronami, helikopterami i robotami. Eskalacja jest przerysowana, ale dokładnie taka powinna być. Absurd? Tak. Ale idealnie wpisany w klimat tego świata, gdzie graffiti to broń, a ucieczka przed czołgiem to śniadaniowa rutyna. Od strony technicznej tytuł robił świetne wrażenie jak na produkcję startową Xboksa. Działał w rozdzielczości 480p przy stabilnych 30 klatkach na sekundę, nawet w większych lokacjach z dziesiątkami NPC-ów i migającymi bilbordami. Co ciekawe, został objęty kompatybilnością wsteczną na Xboksie 360, choć nie bez drobnych błędów graficznych. Mimo swojej barwnej i „komiksowej" estetyki całość trzymała poziom optymalizacji, a design świata maskował ograniczenia sprzętowe. Styl gry nie wziął się znikąd – Jet Set Radio Future to efekt kulturowego fermentu przełomu wieków w Japonii. Inspirowane realnymi dzielnicami Tokio lokacje tętnią stylem ulicznym: graffiti, breakdance, moda Harajuku i dźwięki DJ-skiej awangardy. To nie jest design na pokaz – to autentyczny manifest miejskiej młodzieży, która zamiast siedzieć w domu, rzucała farbą i biegała po dachach.

Podsumowanie

Adaptacja na Xboksa to nie tylko kontynuacja, ale właściwie duchowy reboot. Mamy płynność, większe mapy, lepszą grafikę i mnóstwo zawartości. Tytuł został wydany jako jeden z pierwszych exclusivów konsoli i trafił też do bundli w Europie. Mimo to sprzedaż była poniżej oczekiwań – być może był to produkt zbyt „kultowy", zanim hype na styl stał się mainstreamem. Jet Set Radio Future to więcej niż gra – to manifest stylu, dźwięku i buntu. Choć początki bywają trudne, z czasem doświadczenie otwiera się jak dobrze zakręcona pucha farby. Rzadko która produkcja łączy gameplay, estetykę i muzykę w tak organiczny sposób. Ten tytuł nie tylko się broni – on nadal błyszczy. • **Aki**

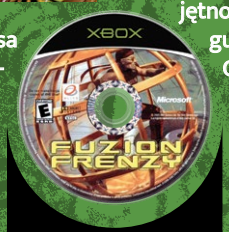
Smilebit/Sega
akcja, styl życia

\+ styl graficzny i audio, satysfakcjonujące flow rozgrywki, świetna adaptacja na Xboksa
– kamera i sterowanie, brak tradycyjnej fabuły, momenty pustki w otwartych lokacjach

OCENA

FUZION FRENZY

Gdy Microsoft odpalił Xboksa w Europie, potrzebował czegoś, co pokaże, że ta zielona konsola oferuje coś więcej niż tylko Master Chiefa i mroczne RPG-i. Potrzebował gry, która wywróci pokój do góry nogami, zanim jeszcze skończy się instalować. Wjeżdża więc Fuzion Frenzy – totalny chaos, impreza na sterydach i najbardziej ADHD-friendly gra, jaką widziały początki lat 2000.



Fuzion Frenzy było jednym ze startowych tytułów Xboksa i powstało w zaledwie dziewięć miesięcy, co jak na grę z tyloma trybami jest prawie rekordem Guinnessa. Microsoft tak mocno wierzył w ten tytuł jako swoją odpowiedź na Mario Party, że przez lata próbował wypromować ją jako stałą markę, ale sequel na Xboksa 360 (robiony już przez inną ekipę) nie poradził sobie z presją.

Jakby MTV, Power Rangers i Mario Party zrobili dzieciaka na speedzie

To tytuł, który miał jeden cel: zabrać Ci znajomych, których lubisz, i zamienić ich w rywali gotowych sprzedać Cię za jedną koronę. Czterdzieści pięć minigier, podzielonych na rundy, punkty, bonusy i turlające się kule śmierci. Format prosty jak konstrukcja cepa: czterech graczy, szybkie wyzwania, zero loadingów, zero tłumaczenia – grasz, przegrywasz, drzesz mordę, powtarzasz. W przeciwieństwie do Mario Party Fuzion Frenzy rezygnowało z planszówki i fabularnej otoczki. To był czysty, zredukowany do mięsa turniej minigierek. Co runda – inne szaleństwo: walka na platformie zawieszonej w powietrzu, zbieranie kul energii w czasie rzeczywistym, balansowanie na spadających klockach, uniki przed wirującymi ostrzami albo próba zepchnięcia przeciwnika do lawy, zanim on zrobi to z Tobą. Każda minigra trwała 30–60 sekund i wrzucała Cię prosto w wir akcji. Bez ceregieli, bez zbędnych animacji – „gracz numer 1, giniesz, elo". Nie było tu miejsca na skomplikowane mechaniki czy balans postaci – wszyscy byli równi, dopóki ktoś nie złapał power-upa i nie zmiótł Cię z planszy. I o to chodziło. Prostota była siłą. Tylko refleks, złośliwość i umiejętność szybkiego przestawienia mózgu z „gram" na „niszczę znajomych".

Grafika na Xboksie robiła wrażenie – nie za sprawą detali, ale dzięki efektowności. Kolory waliły po oczach jak klubowy stroboskop, a modele postaci wyglądały, jakby wyjęto je z reklam Mountain Dew i WB Kids. Ale działało. Gra chodziła w 60 klatkach, zero ścinek, wszystko płynne jak intro do Fast & Furious. Poziomy tętniły życiem, tła pulsowały energią, a animacje były zaskakująco solidne jak na grę, która technicznie rzecz biorąc, była po prostu zbiorem testów na refleks.

Kanapowe multi zawsze na propsie

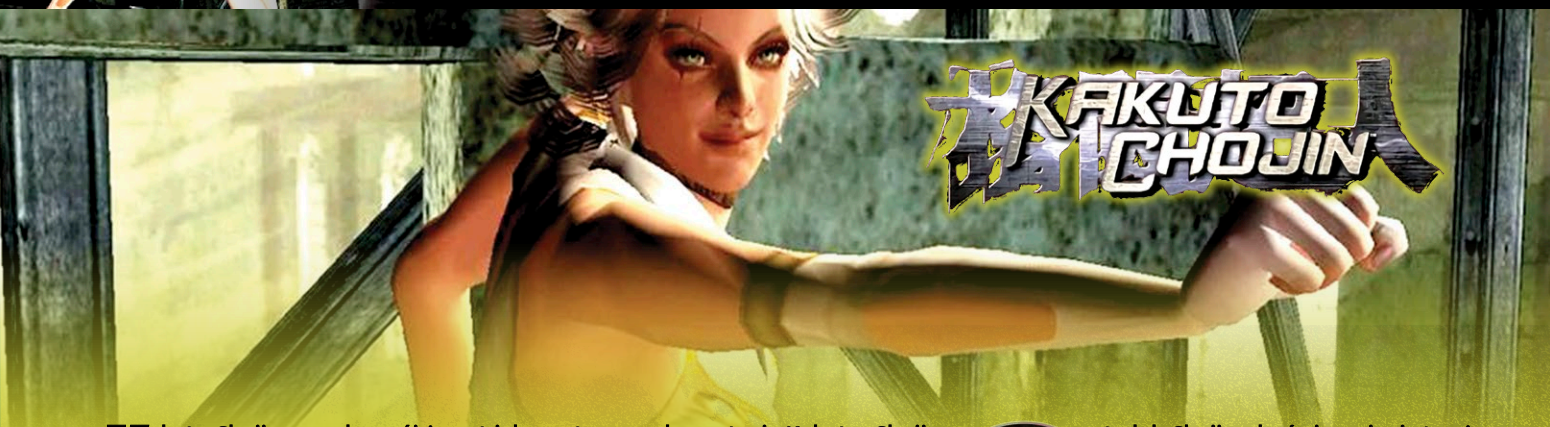
Tryb turniejowy pozwalał rozgrywać zawody w różnych kombinacjach minigier, a po kilku rundach miał miejsce finałowy pojedynek, w którym stawką były nie tylko punkty, ale i resztki godności. Dla samotnych graczy był tryb, w którym walczyli z AI, ale umówmy się – Fuzion Frenzy offline i solo miało mniej sensu niż parasol w huraganie. Mimo totalnej prostoty gra miała to coś. Rytm. Flow. Robiła robotę na domówkach, w akademikach i wszędzie tam, gdzie ktoś miał multitapa (albo cztery pady) i chęć pokrzyczenia. Grało się często nie dla wygranej, ale po to, żeby komuś zepsuć combo albo wywalić go z areny razem z jego ego. I właśnie dzięki temu tworzyła atmosferę, jaką niewiele gier w tamtym czasie miało – autentyczny, soczysty multiplayer na jednej kanapie.

Dziś, w erze battle passów, matchmakingów i zgonów w 4K, Fuzion Frenzy to powrót do czegoś bardziej instynktownego. Zero kont, zero lootboksów, żadnych skór do odblokowania – tylko Ty, pad, ekran podzielony na cztery i chęć wbicia komuś pstryczka prosto między oczy. I chociaż AI potrafiło momentami zapomnieć, że bierze udział w grze, to w trybie kanapowym nikt nie zwracał na to uwagi. Liczyła się rywalizacja i śmiech, czasem podszyty przekleństwem, kiedy ktoś zepchnął Cię z platformy w ostatniej sekundzie. Na tle innych tytułów startowych Xboksa Fuzion Frenzy wyróżniało się nie tylko stylem, ale i tym, że wiedziało, czym chce być. Nie próbowało konkurować z gigantami pokroju Halo czy Oddworld, tylko robiło swoje – szybko, kolorowo, bezpretensjonalnie. W czasach, gdy imprezówki z dominacją Nintendo były na porządku dziennym, Microsoft nie tylko wszedł do pokoju z własnym pomysłem, ale jeszcze wrzucił subwoofer pod stół i zaprosił wszystkich do tańca. Na własnych zasadach. • **Casper**

Blitz Games
party game

\+ 45 dynamicznych minigier bez przestojów, brak loadingów = tempo imprezy non stop
– brak trybu online lub porządnego singleplayera, część minigier dość powtarzalna

OCENA



Kakuto Chojin zaczęło swój żywot jako demo techniczne, mające na celu pokazanie możliwości graficznych nowej konsoli. Ci, którzy widzieli pokaz możliwości silnika, uznali, że ten projekt zasługuje na coś więcej, czego efektem było zrealizowanie pełnoprawnej bijatyki. Za projekt byli odpowiedzialni ludzie z Dream Publishing, podzespołu DreamFactory. Ekipie nie były obce bijatyki ani wyciąganie ze sprzętu tego, co się dało. Ludzie po części odpowiedzialni za Tobal no. 1, Tobal 2 oraz Ehrgeiza mieli do dyspozycji masę nowej technologii i prawie wolną rękę, więc Kakuto Chojin miało szansę stać się kolejną dobrą bijatyką na Xboksa. Pierwsze rzuca się w oczy niezwykle płynna animacja oraz naprawdę szczegółowe modele postaci. Reiji będący tutejszym klonem Bruce'a Lee ma widoczne wszelkie mięśnie i ścięgna na swojej klacie oraz ramionach. Natomiast jego ruchy to czysta poezja dla oczu, ale w przypadku reszty postaci nie ma wielu aspektów wizualnych, na które zwraca się uwagę. Chyba że mówimy o Roxy, która zdecydowanie może walczyć o bonusowe miejsce w ekipie zawodniczek trzeciego Dead or Alive. J.D. Stone to z kolei ocierający się o naruszenie wizerunku, bezwstydny sobowtór Brada Pitta z „Fight Club". Jest jeszcze konkurencja dla Christie w postaci Reny, która giba się jak osoba stosująca capoeirę w walce. Do tego mamy zapaśnika oraz kilka innych stereotypowych postaci. Kakuto Chojin nie zawojował rynku, choć miał w miarę pozytywne oceny, nawet Famitsu przyznało mu 27 punktów z możliwych 40, więc tragedii nie było. Zresztą sam system to swoista mieszanka tego, co było w Tobalu w połączeniu z lekkimi naleciałościami z Turnieju Żelaznej Pięści. W sumie nie ma co się dziwić, gdyż część zespołu pracowała przy Tekkenie, między innymi Seiichi Ishii.

Kakuto czy Chojin?

Jak natomiast wygląda sama walka, czyli najważniejszy aspekt bijatyki? Możemy swobodnie poruszać się po arenie, mamy blok oraz uniki, trzy ataki high, medium, low, za które odpowiadają konkretne przyciski, oraz specjalny atak pod innym przyciskiem. Ogólnie jest całkiem poprawnie, bez szału, bez czegoś, co zrewolucjonizowałoby gatunek, wręcz tak sobie. Są ciosy, combosy, uniki, ataki specjalne, wszystko, co niezbędne, ale trochę brak tu tempa. Płynność animacji i cholernie dobry motion capture sprawiają, że tempo potyczek nie jest zbyt dynamiczne. Combosy i ciosy wchodzą płynnie, ale brak im odczucia siły. System jest także dość prosty, co ma swoje pozytywy, ale sprowadza się do wklepywania kilku kombinacji na krzyż. Balans jest specyficzny, do tego stopnia, że czasami wymyślne combosy nie dają tego efektu, co kilka prostych ciosów. Natomiast uniki i bicie przeciwnika pod ścianą nie dają takiej frajdy, jak mogłoby się wydawać, po części ze względu na dziwaczne kolizje oraz atrakcje fizyki, która czasami się gubi w obliczeniach. Ciekawostką jest to, że po przejściu trybu Story otrzymujemy wybór stylu Kakuto lub Chojin, choć nie zmienia to aż tak wiele, przynajmniej nie odczułem kolosalnych różnic. Areny są dość proste, pewnie dlatego, by gra chodziła w 60 klatkach, ale niektóre to dosłownie cztery ściany. Silnik ma specyficzne oświetlenie – jest dość ciemno, a efekty pogodowe jak deszcz sprawiają, że postacie wyglądają momentami bardzo „plastikowo", jednak to specyficzny urok tamtego okresu. Jak na tytuł zrodzony z dema technicznego jest całkiem dobrze i choć Kakuto Chojin nie miało prawa konkurować z gigantami gatunku, to dawało trochę frajdy i odmiany od pozostałych bijatyk. Dziś jest swoistą ciekawostką i niestety głównie się pamięta kontrowersję z nią związaną niż samą grę... • **Konsolite**

Jeden z fighterów, Asad, był jednym z powodów kontrowersji i wycofania gry po zaledwie kilku miesiącach od premiery. Wszystko za sprawą słów w utworze grającym na jego arenie, które rzekomo pochodziły z Koranu. Sytuacja zmusiła Microsoft do zniszczenia egzemplarzy zawierających utwór, jednak wiele sztuk trafiło do sprzedaży. Ostateczny gwóźdź do trumny wbił rząd Arabii Saudyjskiej, zgłaszając oficjalny protest, który zmusił Microsoft do całkowitego wycofania Kakuto Chojin ze sprzedaży.

Dream Publishing
bijatyka

\+ animacja, modele, płynność
– balans, sztywna, areny

OCENA

2003

EKSPANSJA XBOX LIVE I UGRUNTOWANIE POZYCJI

Xbox umocnił swoją pozycję na rynku, choć wciąż gonił lidera – PlayStation 2. Szczególnie istotne było Star Wars: Knights of the Old Republic od BioWare, które zyskało uznanie dzięki rozbudowanej fabule i systemowi wyborów. Microsoft kontynuował inwestowanie w tytuły ekskluzywne, by odróżnić się od konkurencji. Wiosną usługa Live wkroczyła na kolejne rynki – 14 marca Xbox Live wystartowało w Europie, a wkrótce potem także w Japonii, dając lokalnym graczom dostęp do rozgrywek online. Zapowiedziano 50 tytułów wspierających Xbox Live do końca roku. Deweloperzy coraz częściej integrowali zewnętrzne aktualizacje, a społeczność zaczęła organizować pierwsze nieoficjalne turnieje i ligi.

MARZEC – 350 tys. subskrybentów Xbox Live.

11 KWIETNIA – rusza europejski odpowiednik amerykańskiego Platinum Hits: Xbox Classics, oferujący najlepiej sprzedające się gry w przystępnych cenach.

14 MARCA – Xbox Live wystartowało w Europie (starter kit: ~60 euro).

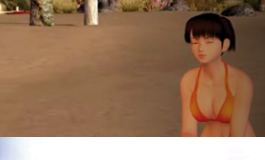
MAJ – cały świat w zestawie otrzymał już pada zwanego „eską" (większy Duke dostępny tylko jako opcja).

30 CZERWCA – 13 mln sprzedanych konsol globalnie, a cena sprzętu spada do 179 dol.

Xbox mimo braku oficjalnej dystrybucji zyskuje na popularności w Polsce z uwagi na dostępny modding i multimedialność (emulatory, odtwarzanie filmów DivX i muzyki MP3).

KLUCZOWE PREMIERY:

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
DINO CRISIS 3
GRAND THEFT AUTO III
PROJECT GOTHAM RACING 2
PANZER DRAGOON ORTA
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Seria Dead or Alive miała się bardzo dobrze na klasycznym Xboksie. Wyglądała na nim niesamowicie, zdecydowanie lepiej niż na konsolach konkurencji. Według Team Ninja fani prosili o minigrę w DoA 2, coś w rodzaju piłki jak w Tekkenie. Siatkówka plażowa w wykonaniu Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball jest jak żart, który poszedł za daleko. Czy było warto?

Zaufaj mi, to dla fabuły!

Seksowna, przyjemna, ale też niesamowicie kontrowersyjna – pierwsza gra z serii, która dostała ocenę M (czyli dla dorosłych) od ESRB przez odsłaniające dość sporo stroje kąpielowe i sugerowaną nagość. O tym wie niemal każdy, a mało mówi się o tym, czym gra była i jak się w nią grało. Nie bez powodu oczywiście. Historia (tak, tutaj jest fabuła) zaczyna się od Zacka, ekscentrycznego i nieco stukniętego fightera znanego z serii, który po DoA 3 wygrał na loterii. Za pieniądze zyskane w ten sposób kupił prywatną wyspę, gdzie zaprosił wszystkie zawodniczki znane z serii na turniej siatkówki plażowej. Tylko że nie wspomniał o tym, a dziewczyny myślały, że to kolejna naparzanka. Zapewne zupełnie jak nieświadomi kupujący... Na samej wyspie wybieramy naszą ulubioną zawodniczkę. Mamy do wyboru nową postać – Lisę, która była trzecioplanową postacią, ale tutaj jest grywalna i jest też naszą przewodniczką po wyspie, jeśli jej nie wybierzemy. Jeżeli zechcemy nią grać, naszą przewodniczką będzie wrestlerka Tina.

Gracze z przerobionymi Xboksami mogą zainstalować wersję rozebraną, jeśli chcą dodać swojej grze jeszcze więcej pikanterii... Tylko gdzie zabawa w odblokowywanie nowych bikini?

Fizyka, o której nie uczą w szkole

Mamy dwa tygodnie na wyspie, a każdy dzień podzielony jest na trzy pory. Możemy zrobić jedną akcję w każdej porze dnia – opalać się na plaży, oglądać naszą dziewczynkę (fizyka w DoA nie zawodzi – jest na co patrzeć!), rozmawiać z innymi uczestniczkami turnusu lub grać w jedną z dwóch głównych minigier. Pierwsza z nich to pool-hopping – musimy skakać po platformach unoszących się w basenie bez wpadania do wody i przejść z jednego końca na drugi. Dostajemy bonusowe punkty za combo płynnych skoków oraz szybkość. Za udaną minigrę otrzymujemy Zack-dolary, za które możemy kupić akcesoria w sklepiku. Główna gra, która nas interesuje, to jednak siatkówka plażowa.

Mamo, przysięgam, to tylko siatkówka!

Ta jest całkiem prosta. Mamy kilka akcji – blok, zbicie, przyjęcie i wystawienie. Kontrolujemy nasze dziewczyny, ale sporo rzeczy dzieje się automatycznie, a UI praktycznie nie ma, abyśmy widzieli nasze zawodniczki w pełni glorii i chwały. Możemy używać nawet analogowych przycisków, aby uderzać/odbierać mocniej lub lżej. Łatwiej ich jednak nie używać, aby skupić się tylko na wyczuciu momentu, kiedy co wcisnąć. Nie oszukujmy się, chodzi tutaj jedynie o trafienie w określone okienko czasowe, kiedy powinniśmy wykonać daną akcję. To może nas nieco wytrenować w kontrach w klasycznych Dead or Alive... a przynajmniej zwiększy naszą zręczność i koordynację. Same zasady siatkówki są takie, jakie powinny być, więc nie wdawajmy się w szczegóły i nie udawajmy, że to nie wiadomo jak złożona gra.

2003 dzwonił i mówił, że chce seksowne dziewczyny z powrotem!

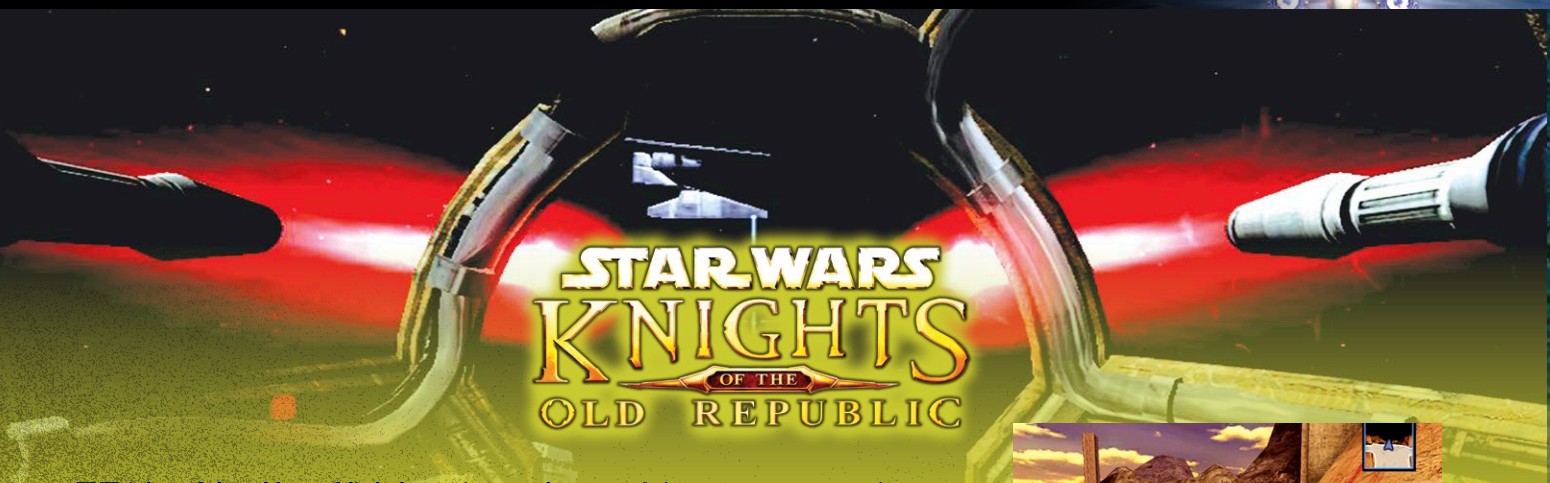
Mamy też system przyjaźni – musimy dbać o naszą partnerkę, dając jej podarunki, jeśli chcemy, żeby grała z nami dalej lub lepiej. Jeśli chcemy ją wymienić na inną dziewczynę, też trzeba się będzie wkupić w łaski następczyni. To może nie być łatwe, jeśli dziewczyny nie lubiły się w serii, ale nie jest niemożliwe. Możemy nawet stracić partnerkę i nie będziemy mogli grać w siatkówkę. Pozostanie nam jeszcze kasyno wieczorami jako forma zarobku. Na pewno na początku gra wydaje się płytka, ale zagłębiając się w nią, możecie znaleźć więcej mięska, niż można było się spodziewać. Mamy też niesamowicie absurdalne zakończenie, którego nie zaspoileruję – musicie zobaczyć to sami! • **Azi**

Team Ninja
bijatyka

\+ ekhm, fizyka, śliczna grafika, kolekcjonerski szał i guilty pleasure pełną gębą

– powtarzalna rozgrywka, siatkówka to raczej pretekst, AI jakby było na urlopie

OCENA



Knights of the Old Republic było swojego czasu czymś nowym, chyba pierwszą próbą zmierzenia się „Gwiezdnych wojen" z singlowym RPG-iem. Początkowo wydawało mi się to dziwne, brakowało znanych i lubianych postaci, bo historia działa się na długo przed „Nową nadzieją".

Wcielamy się w wojownika Republiki, którego sami tworzymy w kreatorze. Naszym celem będzie pokonanie mrocznego Jedi Darth Malaka, który zebrał flotę okrętów wojennych i toczy zaciekłą walkę z Republiką. Po drodze czekają nas odwiedziny w kilku dobrze znanych miejscach jak Kashyyyk czy Tattoine. KotOR na pewno zaskakuje złożonością – Bioware stanęło na wysokości zadania i zaimplementowało mechaniki, jakich każdy fan „Gwiezdnych wojen" by się spodziewał. Mamy więc walkę na blastery, jak i miecze świetlne. Gra pozwala nam też podejmować decyzje, które wpłyną na to, czy w końcu staniemy po stronie dobra, czy stronie zła. Sama walka wypadła ciekawie, bo choć jest turowa, daje nam poczucie, że wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym. Jednak wciąż wydajemy naszej postaci rozkazy, które wykonuje, i potem chwilę trzeba poczekać na kolejną akcję. Mimo to gra nie pauzuje walki podczas wydawania rozkazów, wszystko dzieje się jakby w „real time", dzięki czemu pomimo turowego systemu starcia są niezwykle dynamiczne. Warto zwrócić uwagę na to, że system walki opiera się na rzutach kośćmi znanych z systemów D&D. Oczywiście samych rzutów nie widzimy, ale na ich podstawie gra decyduje, czy dana akcja była udana.

RPG z krwi i kości

Oczywiście skoro mamy RPG-a, to i nasza ekipa nie składa się z postaci z tektury. Wchodzą oni z naszym bohaterem w dialog, a także rozmawiają z NPC-ami. Bardzo łatwo zżyć się z coraz to nowszymi towarzyszami broni. Oczywiście mamy tutaj zbiór przeróżnych ras, z których każda walczy trochę inaczej i ma inne umiejętności. To jeszcze mocniej wprowadza wątek RPG-owy. Niektóre postacie są dobre w hakowaniu, inne w walce na miecze, a inne jeszcze w czymś innym. KotOR nie jest też grą liniową, wiele problemów możemy rozwiązać na kilka sposobów w zależności od tego, jakie skille aktualnie posiadamy. Warto tu wspomnieć o podobnym rozwiązaniu, co w Deus Ex, co pozwala grać taką postacią, którą lubimy. Sama postać oprócz statystyk posiada też umiejętności, które z czasem będziemy rozwijać, Jest tych zdolności sporo, czy to w walce, skradaniu, czy w innej kategorii. Do dzisiaj zaskakuje złożoność rozgrywki, początkowo może od tego aż się zakręcić w głowie, ale wszystko ma tutaj swój sens i cel.

Wizualnie Star Wars: Knights of the Old Republic dzisiaj nikogo nie rzuci na kolana. Gra ma dość koślawą animację, a lokacje miejscami zieją pustką. Do tego sporo dialogów to dłużyzny o niczym. Jednak pomimo tych mankamentów to przecież „Gwiezdne wojny" – jakże ich nie kochać. Deweloperzy doskonale poradzili sobie z dostosowaniem rozgrywki do kontrolera (pierwotnie KotOR wyszedł na PC) i choć mamy tutaj masę różnych rzeczy, to wszystko sprawia wrażenie dobrze przemyślanego interfejsu.

Tytuł oferuje kilka minigierek. Zagramy w karty w pazaaka, jeśli krucho u nas z kredytami. Weźmiemy udział w wyścigach podracerów, choć trzeba przyznać, że ta aktywność wypada dość sztywno i nijak się ma do fantastycznego Episode I: Racer. Wreszcie zdarzy nam się postrzelać do pirackich statków w kosmosie.

Wizytówka Xboksa

To kolejna gra, która zaskakuje swoją wierną konsolową wersją. Tak było z Morrowindem, który pojawił się tylko na PC i Xboksie, tak jest z KotOR-em – to tylko potwierdza, jak fantastyczną maszyną był Xbox. Owszem, rozdzielczość jest niższa niż na PC, ale wciąż konsola radzi sobie z tą grą świetnie (podobnie jak z KotOR 2). Wszystkim gorąco polecam Star Warsy od Bioware, dla wielu to jedna z najlepszych gier z uniwersum i nie ma się co dziwić. Bioware umie w RPG-i i trudno sobie wyobrazić, kto mógłby zrobić to lepiej. Choć gra jest mniej widowiskowa, to nadrabia świetną narracją i bogatym światem. To tytuł, w którym można spokojnie utonąć na 60–70 godzin i po prostu świetnie się bawić. Mimo że później pojawiło się wiele gier z uniwersum, lepszych i gorszych, to wciąż Knights of the Old Republic pozostaje niedoścignionym wzorem dla RPG-ów ze świata „Gwiezdnych wojen", a jeśli grać w KotOR-a, to najlepiej na najmocniejszej ówczesnej konsoli, czyli Xboksie oczywiście. Polecam! • **NRGeek**

BioWare
akcja, RPG

\+ świetne wpasowanie w uniwersum „Gwiezdnych wojen", masa możliwości, system walki
– nie najlepsza oprawa, natłok informacji szczególnie na początku, średnie wyścigi podracerów

OCENA

Gdyby zrobić listę najbardziej zasłużonych pecetowych FPS-ów lat 90., stawkę zamykałby Deus Ex, genialne połączenie RPG-a, strzelanki i przygodówki (w PSX Extreme #333 znajdziecie o nim obszerny artykuł). Tytuł trafił na PS2, ale konsola nie była w stanie pociągnąć wizji twórców. Podczas opracowywania sequela od początku myślano o wersji na Xboksa. Po latach twórcy żałowali tej decyzji, ale nie uprzedzajmy faktów.

My kontra rząd światowy

Magia Deus Ex (DS) polegała na tym, że twórcy próbowali dać graczom możliwie jak najwięcej swobody działania, jednocześnie tworząc świat, którego historię poznajemy poprzez jego eksplorację i prowadzone rozmowy. Fabuła rozpoczynała się od trzęsienia ziemi (zamach terrorystyczny w Chicago), a potem napięcie rosło – jako rekrut o imieniu Alex (płeć do wyboru) trafiliśmy do ośrodka szkoleniowego, który szybko padł ofiarą ataku. Po krótkim tutorialu lądowaliśmy na ulicach Seattle i... od nas zależało, co będzie działo się dalej. Czy staniemy po stronie Światowej Organizacji Handlu, czy będziemy walczyć ramię w ramię z sektą o nazwie Ład. Z czasem okazywało się, że w tym świecie były jeszcze inne frakcje. Cała zabawa prowadziła nas do jednego z kilku zakończeń.

Kto grał w tę odsłonę (ale dotyczy to również poprzedniej części i kontynuacji), ten wie, że gra tak naprawdę przenosiła nas z jednego niedużego hubu do drugiego – nie było tu wielkiego świata. A decyzję o tym, jak będzie wyglądało zakończenie, podejmowaliśmy w praktyce w ostatniej godzinie zabawy. Mimo wszystko to nadal było (i jest) coś innego niż większość FPS-ów. Kluczowym elementem mechaniki gry była możliwość upgrade'owania umiejętności naszego bohatera – w tym przypadku robiliśmy to za pomocą biomodułów. Moduły usprawniały konkretne części ciała, co przekładało się np. na większą siłę, posiadanie kamuflażu optycznego, regenerację zdrowia, ulepszone hakowanie i tak dalej. Odpowiednie kombinowanie z umiejętnościami było kluczem do przejścia gry. Do tego dochodziło uzbrojenie, masa przedmiotów i elementy skradankowe. Skoro brzmi to tak dobrze, to czemu wielu fanów uważa Invisible War za najgorszą część serii?

Oprócz czterech części Deus Ex na konsole i PC seria miała jeszcze mobilną odsłonę The Fall z 2013 r. (z czasem trafiła ona na Windowsa). Nie było to nic wybitnego, ale tytuł powstał w czasach, kiedy gry mobilne przypominały produkcje konsolowe.

Na wojnie z korporacjami

Invisible War miało tego pecha, że było kontynuacją gry, która stała się kultowa za życia. Decyzja o optymalizacji pod Xboksa sprawiła, że twórcy musieli ograniczyć wiele ze swoich ambitnych planów. Dodatkowo, ze względu na konsolowy interfejs, uproszczono sporo aspektów takich jak system upgrade'ów czy zarządzanie ekwipunkiem. Pecetowcy nie byli w stanie wybaczyć twórcom. Ale my nie piszemy tutaj o wersji na PC. Jak na Xboksa był to dobry tytuł, wybijający się na tle innych FPS-ów. Cyberpunkowy klimat DS miał urok – nigdzie indziej nie mogliśmy bujać się po futurystycznym Seattle czy skradać się przez Kair przyszłości, mając taką swobodę działania (na tyle, na ile to było możliwe). A do tego wszystkiego dochodził interesujący scenariusz. Wystarczyło tylko być świadomym ograniczeń narzuconych przez deweloperów.

No właśnie, ograniczeń – oprócz tych związanych z designem nie brakowało spadków płynności animacji, loadingów czy dziwnych błędów. Taka „uroda" tego typu gier. I następstwo czasów, w których nie było patchowania. Ale dało się to przeżyć i po kilku godzinach człowiek chciał poznać każdy aspekt tego świata. Dzisiaj, kiedy seria umarła, zabita przez kapitalizm, Invisible War nadal stanowi interesującą pozycję dzięki fajnemu miksowi różnych gatunków. • **Dżujo**

Ion Storm
RPG

\+ nieliniowość, klimat i fabuła, świat wart eksploracji
– problemy z płynnością animacji, loadingi, błędy i uproszczenia

OCENA

ARMED AND DANGEROUS

Wow. Nie do wiary, jakim dziwnym tripem jest powrót do Armed and Dangerous w dzisiejszych czasach. Chociaż na ogół nie znoszę tego frazesu, to w tym przypadku muszę wymamrotać: „dzisiaj już takich nie robią". Od dziwacznych postaci wypełniających cutscenki, poprzez absurdalną fabułkę i setting, aż po samą rozgrywkę pełną porypanych broni, których Ratchet i Clank mogliby pozazdrościć – AaD oferuje przygodę w stylu, który moim zdaniem odszedł na emeryturę razem z szóstą generacją konsol.

Wydawcą gry był LucasArts, który jako bonusik dorzucił na płytce demówkę innego tytułu ze swej stajni: Gladius. Niestety mimo że ta gra również znajduje się na liście wstecznej kompatybilności jako osobny produkt, to demówka zawarta w AaD się na ten program nie załapała: próba jej odpalenia na którymś z nowszych Xboksów spotyka się ze zdecydowaną odmową.

Ostatnie takie trio

Historyjka rozgrywa się na steam-science-fantasy-punkowej planecie Milola. Pierwsze skrzypce gra trzyosobowy oddział wyjętych spod prawa nicponi: mamy tu pokracznego kurdupla z mordą muppeta, robota z pancerzem rzymskiego centuriona oraz sterowanego przez nas koleżkę: „najnormalniejszego" z całej trójki ludzkiego komandosa. Niecodzienne trio wyrusza na przygodę, która na przestrzeni kilku rozdziałów poprowadzi ich przez śniegi, pustynie i lasy Miloli oraz multum odjechanych zwrotów akcji. Dość powiedzieć, że niecny plan głównego złodupca polega na przekształceniu planety w gigantyczny lunapark, a to tylko jeden z obłąkanych motywów, które serwuje opowiastka. Większość rozgrywki spędzamy, biegając po mocno korytarzowych poziomach i prując do tuzinów wyskakujących zza rogu przeciwników. Czasem trzeba ich podziurawić za pomocą większego działka, czasem można na nich zapolować z jetpackiem przyczepionym do pleców; gdzieniegdzie należy wysadzić trochę architektury, żeby otworzyć sobie dalszą drogę albo uratować kilku lokalsów z niewoli. Towarzyszom można wydawać podstawowe polecenia typu „ratuj mi tyłek" albo „chroń ten obszar", ale jest to system tak ubogi, że określenie „taktyczna strzelanka" wyśmiałoby mnie, gdybym próbował go tu użyć. Brzmi to dosyć typowo – skąd więc to całe „dzisiaj takich nie robią" z pierwszego akapitu? Jeżeli niedane Ci było nigdy w AaD popykać, to w wyobrażeniu sobie jego klimatu może pomóc zapoznanie się z dorobkiem i pochodzeniem stojących za nim artystów. Większość z nich pracowała bowiem wcześniej w Shiny Entertainment przy takich klasykach jak MDK czy Earthworm Jim – i to właściwie powinno wystarczyć za punkt odniesienia.

Strzelając śmiechem

Gdy już to wiecie, nie zdziwicie się chyba, że strzelanie jest tutaj... komiczne. Na każdym niemal kroku czuć, że jedną z intencji twórców było zapewnienie graczowi odpowiedniej ilości rechotu podczas rozwałki. Wrogowie padają w kompletnie pozbawionych godności spazmach. Budowle eksplodują niczym chatki Smerfów potraktowane dynamitem. Każda nowa zabawka w naszym arsenale to chwila ekscytacji i niepewności co do efektów jej działania, zakończona nieuchronnym atakiem śmiechu po jej wypróbowaniu. Mamy tu bowiem takie gadżety jak Najmniejsza Czarna Dziura Na Świecie. Postrzelamy sobie z puzonu robiącego za armatę. Albo z wyrzutni rekinów, które musiały w tym świecie przejść doprawdy intrygującą drogę ewolucji, jako że potrafią drążyć tunele pod ziemią i podgryzać spanikowanym wrogom dupska. Moim absolutnym faworytem jest korkociąg, który po wbiciu w podłoże odwraca grawitację i tym samym dosłownie całą planszę do góry nogami. Dorzućmy do tego cutscenki pełne popkulturowej satyry i metażarcików puszczających oczko do gracza i wychodzi nam jajcarski tytuł emanujący aurą doprawdy rzadko dziś spotykaną – no, może poza indykami. Nie pamiętam, kiedy ostatnio w jakiejś gierce wymsknąłem się strażnikom dzięki hipnozie, wmawiając im, że są Francuzami, więc powinni mi się poddać...

Wielka więc szkoda, że Armed and Dangerous doczekało się „jedynie" statusu gierki kultowej, ciepło wspominanej przez grono szczęśliwców, którzy mieli okazję się na nią natknąć. Ale! Całe szczęście dołączenie do tego zacnego grona jest dziś niezwykle proste: AaD znajduje się na liście tytułów kompatybilnych ze wszystkimi generacjami Xboksów. Można więc w niego dzisiaj popykać płynniutko, w panoramie i wysokiej rozdzielczości, do czego gorąco zachęcam! • **Rozkminiator**

Planet Moon Studios
strzelanina

\+ humor w fabule i w rozgrywce, absurdalny, a jednak skuteczny arsenał
– poziomy są spore, ale pustawe, misje w stacjonarnych wieżyczkach wieją niepotrzebną nudą

OCENA

Pierwszy Soldier of Fortune solidnie namieszał na scenie strzelanek FPS. Siłowe oddzielanie kończyn od tułowia za pomocą różnych środków przymusu bezpośredniego było patentem, który sprzedał ten tytuł. Na fali tego sukcesu Raven Software poszło za ciosem i w roku 2002 wydało sequel o podtytule Double Helix.

Kontynuacja, na którą wszyscy czekali

John Mullins powraca z krótkiej emerytury, aby powstrzymać zagrażającą światu grupę terrorystyczną, która jest w posiadaniu śmiercionośnego wirusa zakażającego tylko ludzi. Nic specjalnego, temat wojny biologicznej był przerabiany już wielokrotnie i stanowi jedynie pretekst do pociągania za spust i podróży w najdalsze zakątki świata. Wojaże zaczniemy od zwiedzenia Pragi, potem wskoczymy do wilgotnej kolumbijskiej dżungli. Zaznamy też wielkomiejskiego blichtru w Nowym Jorku czy Hongkongu. Czeka nas też wycieczka na Kamczatkę. Poziomów w sumie jest 11, a każdy osadzony w innej scenerii. Arsenał jest przyzwoity – 18 broni podzielonych na siedem kategorii. Shotgun jak zawsze jest niezastąpiony w ciasnych korytarzach, a M4 w trybie single shot to masakrator. Nowością jest możliwość czołgania się, jednak przez swoje ślimacze tempo jest ono całkowicie bezużyteczne. Bez sensu jest też podnoszenie ciał – po czasie same znikają, więc na co to komu? Mechanika stealth jest mocno niedogotowana, twórcy mieli jakiś pomysł, ale zabrakło czasu na dopracowanie go. Strzelanie wypada w porządku, a headshoty serwowane z shotguna lub z Desert Eagle bawią niezmiernie, choć są problemy z hit pointami. Przeciwnicy są zróżnicowani, jednak ich AI trochę kuleje, bo potrafią zaciąć się w drzwiach lub przejściach, a czasem zupełnie nas nie widzą. Nadrabiają natomiast celnym rzucaniem granatami. Jest to aż nadto widoczne w drugim levelu, gdzie zasypują nas ich niekończącą się liczbą. Nie ma żadnego znacznika ostrzegającego, z której strony leci granat, więc nie wiadomo, dokąd uciekać, a wrogowie zlewają się z tłem i generalnie nic nie widać. Dżungla to zdecydowanie najgorszy etap w całej grze. Oprócz kampanii mamy tryb losowo generowanych misji takich jak likwidacja celu, zniszczenie czegoś, ucieczka lub infiltracja. Dodatkowo wybieramy porę dnia, teren i środowisko, w jakim ma się toczyć misja. Pomysł jest niezły, ale też zabrakło szlifów. Każdy teren w zasadzie wygląda tak samo, zmienia się jedynie layout.

Fuszerka?

Druga część SoF została przyjęta z umiarkowanym entuzjazmem. Gra miała problemy z balansem poziomu trudności czy mechanikami stealth, ale generalnie był to bardzo solidny FPS. Tutaj mowa o wersji PC, bo ta na Xboksa to zupełnie inna historia. Odpowiadało za nią studio Gratuitous Games, które miało dodatkowy rok na przygotowanie portu. Zamiast solidnie przysiąść do roboty i dowieźć tytuł naprawiający wszelkie bolączki pierwowzoru, deweloperzy spartolili większość elementów i nie poprawili niczego, cofając grę do wersji beta. Już od pierwszego uruchomienia widać, że coś tu jest nie tak. Cutscenki są na silniku gry, ale jako rendery nagrane w bardzo niskiej rozdzielczości. Zastanawiało mnie, skąd taka decyzja. Otóż na Xboksie, niczym w grach FromSoftware, postacie są brzuchomówcami. Deweloperom nie chciało się programować ruchu ust, więc wzięli przerywniki z wersji na PC i wrzucili gotowca na konsolę. Genialne. Nie uświadczymy też napisów, pomimo że pierwotnie były, a czasem naprawdę trudno zrozumieć, co postacie mówią. Znacząco obniżono jakość tekstur, wszystko jest rozmyte, ciemne i pozbawione szczegółów. Mimo tych uproszczeń gra działa z bardzo rwaną animacją i nie ma mowy o jakiejkolwiek precyzji celowania, kiedy jest więcej przeciwników. Generalnie można na to wszystko przymknąć oko, gdyby nie jeden najważniejszy aspekt. Niezwykła brutalność wersji PC tutaj nie istnieje. Wszystko zostało stonowane do tego stopnia, że shotgunem trudno odstrzelić kończynę, nóż nie zostawia śladów na ciele, a wnętrzności bardziej przypominają czerwonego gluta. Jest też o wiele mniej rozbryzgów krwi, a same rany dziwnie gliczują i wygląda to pokracznie. Tak samo jest z animacjami śmierci przeciwników – chwilę po upadku zastygają w nienaturalnych pozach, lekko lewitując. Czasem znikają zaraz po zabiciu, a nieraz zdarzyło się im wystrzelić z prędkością światła poza tekstury.

Soldier of Fortune 2 na Xboksa to gra co najwyżej mierna, która ginie w gąszczu prawdziwych sztosów, jakie ma do zaoferowania konsola Microsoftu. Deweloper odwalił totalną popelinę, przygotowując ten port. Jeśli już ograłeś wszystkie topowe FPS-y na Klocku, to można ograć, ale tylko na pececie, na wersję xboksową szkoda życia. • **Radosław Herbst**

• Po wydaniu gry Gratuitous Games przestało istnieć.
• Aby uniknąć bana w Niemczech, gra została pozbawiona wszelkiej przemocy i krwi, a wszystkie postacie zamieniono na cyborgi.

Gratuitous Games
strzelanina

\+ Mark Hamill w obsadzie, słaba grafika i animacja, uproszczony gore
– nudne i przegadane cutscenki, masa niedoróbek

OCENA

Z całego obfitego pakietu xboksowych gier na wyłączność Crimson Skies stanowił jeden z największych kuriozów. Bo jak można było nazwać adaptację gry planszowej osadzonej w alternatywnej historii USA, gdzie latališmy dziwnymi samolotami i wykonywaliśmy podniebne misje jak w GTA? I co najważniejsze – przy okazji był to jeden z najlepszych tytułów na konsolę Microsoftu.

Zamiast automobilu – samolot

Wyobraźmy sobie, że USA nigdy nie podniosły się po wielkim kryzysie, rozpadając się na kilka części. Załóżmy, że głównym środkiem transportu i walki w takiej Ameryce stały się samoloty. To właśnie uniwersum Crimson Skies, pierwotnie stworzonego przez FASA (ludzi odpowiedzialnych m.in. za MechAssault, więcej w ramce), a potem przekutego na xboksową grę. W takim świecie wcielaliśmy się w pilota-zawadiakę, Nathana Zachary'ego, tamtejszego odpowiednika Hana Solo, który musiał stawić czoła siłom chcącym przejąć kontrolę nad podzielonymi Stanami. Kino przygodowe pełną gębą, ale za sterami odjechanych latających maszyn.

Crimson Skies było strzelanką przywodzącą na myśl Warhawka z PSX-a czy Rogue Squadron z N64. Różnica, oprócz bardzo oryginalnego settingu, polegała na tym, że niektóre z fragmentów zabawy rozgrywały się nad sporej wielkości mapami, gdzie oprócz fabularnych misji można było znaleźć masę dodatkowych questów i innych sposobów na zarobienie pieniędzy. Kasa była potrzebna do naprawy i upgrade'owania posiadanych samolotów (około 10 maszyn, pozostałe były dostępne via Xbox Live). Wbrew pozorom gra nie pozwalała na wielkie szaleństwa z maszynami (niski poziom custo-

mizacji). Oprócz kampanii mogliśmy grać w kilku trybach multi (online lub na podzielonym ekranie) – Crimson Skies był jednym z tych tytułów, które pokazywały, na co stać X-a w trybie dla wielu graczy. Nie przez przypadek tak wiele osób zakochało się w tej grze.

Indiana Jones w kokpicie

A trzeba przyznać, że było się w czym zakochać. Twórcy podeszli z sercem do fabuły i przedstawionego świata. Kolejne misje łączyły animowane scenki, bohaterowie byli ciekawie napisani, a uniwersum żyło. Do tego nie sposób zapomnieć o grafice, która wtedy robiła spore wrażenie. Chociażby takie Chicago nocą – wysokie budynki i majestatycznie przemieszczające się po niebie sterowce. To był zacny widok. Innym razem znowuż musieliśmy przedostać się przez świątynie w Ameryce Południowej, unikając samolotem kolejnych pułapek niczym Indiana Jones. Zresztą Nathan (nie mylić z Nathanem z Uncharted) miał wiele z Jonesa. Momentami dosłownie, bo grafikę na okładkę Crimson Skies narysował ten sam artysta, który tworzył plakaty do filmów ze znanym archeologiem.

Otoczka fabularna i poziom grafiki to jedno, ale byłoby to bez znaczenia, gdyby nie zapewniono odpowiednio dobrej mechaniki. I w tym przypadku FASA nie zawiodło, dostarczając rozgrywkę, która była dobrą wypadkową między prostotą a możliwością robienia różnych podniebnych akrobacji i uników. Zróżnicowane, różnie pilotujące się samoloty miały podstawową broń (karabin), a także dodatkowe, zależne od maszyny uzbrojenie (np. magnetyczne rakiety czy cewkę Tesli). W niektórych momentach musieliśmy zasiąść za stacjonarnym działkiem i rozprawić się z przeważającymi siłami wroga. Temu wszystkiemu towarzyszył świetny soundtrack na poziomie mistrza Johna Williamsa.

High Road to Revenge był udany, i nadal jest. Była to pierwsza gra, która trafiła do wstecznej kompatybilności na Xboksa One, a dzisiaj możemy w nią zagrać na nowych Xboksach, także w ramach Game Passa. Nie lubię używać tego stwierdzenia, ale zrobię to na drodze wyjątku: „Takich gier już się nie robi". • **Dżujo**

FASA Studio pracowało również nad grami ze świata BattleTech, a konkretnie MechWarrior 4 i MechAssault 1 oraz 2. Te dwie ostatnie odsłony powstały z myślą o Xboksie i były solidnym połączeniem strzelanki z elementami symulatora. Szczególnie MechAssault (2002) był dobrze oceniany w momencie swojej premiery.

FASA Studio/Microsoft
strzelanina, symulator lotu

\+ mechanika, fabuła, świat, muzyka, Xbox Live, klimacik
– przydałoby się więcej opcji grzebania w samolotach

OCENA

YAGER

Gdyby Ace Combat i Star Wars: Rogue Squadron poszły razem na piwo do futurystycznego baru, a tam spotkały melancholijnego Niemca, to być może narodziłby się Yager. Tylko że to dziecko byłoby trochę dziwne. Bo Yager to gra, która miała ogromny potencjał i równie ogromny problem z własną tożsamością.

Yager był debiutanckim projektem niemieckiego studia Yager Development, które po tej grze... niemal zniknęło. Choć gra zebrała umiarkowanie pozytywne recenzje, została fatalnie wypromowana i opublikowana z dużym opóźnieniem. W USA ukazała się dzięki... JoWooD, a w Europie dopiero w 2005 r., dwa lata po premierze Xboksa.

Kosmiczne safari z pilotem, który za dużo myśli

W założeniu: futurystyczny shooter lotniczy z narracją. W praktyce: opowieść o pilocie, który niby walczy, ale częściej rozmyśla o sensie życia między kolejnymi falami wrogów. Grasz jako Magnus Tide – najemnik, który nieco z przymusu miesza się w międzykorporacyjny konflikt. Brzmi jak typowa gra akcji? No niekoniecznie. Bo Yager częściej zatrzymuje się na stacjach benzynowych, niż pędzi autostradą. To raczej wolna jazda przez kosmos z radiem ustawionym na stację filozoficzną. Taki samotny lot przez zbyt

ciche niebo, gdzie akcja przychodzi z opóźnieniem, a wybuchy poprzedza głęboki oddech. To, co uderza na dzień dobry, to oprawa. Jak na 2003 r. gra na Xboksie prezentowała się bardzo dobrze. Modele statków? Szczegółowe, z mnóstwem detali, które w przybliżeniu robiły robotę. Efekty świetlne, eksplozje, a nawet powierzchnie planet – jak z dema technologicznego, którym można było się pochwalić sąsiadowi z PS2. Środowiska zaskakiwały różnorodnością: rafy koralowe, śnieżne pustkowia, strefy przemysłowe, które wyglądały, jakby ktoś zaprojektował je po obejrzeniu „Blade Runnera" i Discovery Channel jednocześnie. No i niebo, które robiło robotę. Czasem było surowe jak stal, czasem miało kolory jak w folderze biura podróży dla kolonii górniczej.

Zapomniana za wcześnie

System walki był solidny, ale nie aż tak widowiskowy jak w konkurencji. Statki były zwinne, sterowało się nimi płynnie, ale ich uzbrojenie sprawiało wrażenie, że jest zbyt lekkie. Brakowało tu ciężaru, tej satysfakcji z trafienia, która wbija w fotel i zostawia ślad na padzie. Misje często polegały na eskortach, patrolach, zdejmowaniu fal przeciwników i w końcu wszystko zaczynało się zlewać w jedną, kosmicznie zamgloną masę. Mimo prób zróżnicowania – narracyjnych przerywników, dialogów i zadań pobocznych – Yager nie do końca wiedział, czym chce być. Arka symulatora? Przygoda? Krytyka świata korporacji? A może interaktywne slow sci-fi, gdzie najważniejsze jest, że latasz i nie wybuchasz? Największy problem leżał jednak nie w samej grze, ale w tym, kiedy i jak ją wydano. W Europie wyszła z opóźnieniem, niemal dwa lata po amerykańskiej premierze. W międzyczasie gracze zdążyli już przesiąść się na inne tytuły, a Xbox zaliczył kilka o wiele głośniejszych hitów. Yager przepadł w zalewie konkurencji jak dobrze zaprojektowana stacja orbitalna wśród miliona satelitów. W świadomości graczy utknął gdzieś między „fajna gra z gameplaya w Hyperze" a „widziałem to na płycie w CD-Action, ale nie zainstalowałem". Był obecny, ale jakby przez

szybę. Jak reklama, którą widzisz codziennie, ale nie wiesz, czego dotyczy.

A szkoda, bo Yager miał momenty. Atmosfera była nietypowa: połączenie space opery i samotnej wycieczki po odległych układach, gdzie bardziej słuchasz swoich myśli niż głosu z wieży kontroli lotów. Voice acting w wersji angielskiej? Niezły, bez cringe'u, choć czasem przesadnie wyważony. Interfejs? Funkcjonalny, czytelny, bez zbędnych bajerów. Muzyka? Klimatyczna, choć czasem aż zbyt ambientowa, jakby grała gdzieś obok i nie chciała Ci przeszkadzać. Czuło się ten europejski sznyt – mniej efektów, więcej nastroju. I choć można było narzekać na tempo, to nie da się odmówić grze stylu. Dziś Yager to ciekawostka. Niby shooter, ale bardziej do relaksu niż adrenaliny. Niby kampania, ale pełna dygresji, pauz, cichych momentów. To jedna z tych gier, które docenia się dopiero po latach, jak dobre sci-fi klasy B, które nie miało budżetu na Lasery v5.0, ale miało serce i pomysł. Dla niektórych zbyt powolna, zbyt rozmyta. Dla innych jedyna w swoim rodzaju. Dla wszystkich – zapomniana zbyt wcześnie. Ale jeśli lubisz rzeczy z marginesu, które nie wpisują się w rankingi ani teksty o „dziesięciu powodach, dla których musisz", to Yager może jeszcze Cię zaskoczyć. • **Casper**

Yager Development
strzelanina, symulator lotu

+ grafika, klimat samotności w kosmosie, różnorodne środowiska i lokacje, fabuła
– gameplay, strzelanie wpada z czasem w rutynę, czasami tempo gry woła o energetyka

OCENA

Panzer Dragoon Orta

Istnienie Panzer Dragoon Orta jest samo w sobie maleńkim cudem. Seria narodziła się w połowie lat 90. na Segę Saturn. Pierwsze dwie części były doskonałymi rail shooterami; trzecia gra wydana pod tytułem Panzer Dragoon Saga była równie doskonałym jRPG-iem. Niestety seria mimo sporego szacunku wśród zagorzałych fanów Segi nigdy nie biła rekordów sprzedaży i nie została należycie doceniona przez szerszą publikę. Panzer Dragoon Saga ukazała się do tego w momencie, kiedy Saturn został przez Segę przedwcześnie uśmiercony, żeby zrobić na rynku lepsze warunki dla Dreamcasta. Tytuł, który miał w zamyśle konkurować z Final Fantasy 7 o miano najlepszego jRPG-a tamtych czasów, sprzedał się w dosłownie kilku tysiącach sztuk (i mimowolnie stał się jednym z najsłynniejszych kolekcjonerskich białych kruków).

Panzer Dragoon Orta powstawała w czasach, kiedy do gier dodawano multum popierdółek możliwych do odblokowania po spełnieniu konkretnych wytycznych, zamiast oferować je później jako płatne DLC. Jedna z nich nie jest wcale taką popierdółką: na płycie z grą znajduje się w pełni grywalna pełna wersja pierwszego Panzer Dragoona!

Team Andromeda, który stał za serią, został po tej niefortunnej porażce rozwiązany, a jego byli członkowie rozpierzchli się po przeróżnych wewnętrznych oddziałach Segi. Podjęli co prawda próbę przekonania Niebieskich do złożenia zamówienia na kolejnego Panzer Dragoona na Dreamcasta, ale uznano, że seria była niedostatecznie dochodowa, żeby zlecać powstanie sequela. Wyglądało na to, że fani pozostaną jedynie ze wspomnieniami oraz trylogią doskonałych gierek na Saturna. Szczęściem w nieszczęściu Dreamcast nie okazał się takim sukcesem, jak Sega sobie życzyła. Firma zdecydowała się porzucić produkcję sprzętu i zmienić profil działalności na tworzenie gier na cudze konsole oraz nawiązała dość bliską współpracę z Microsoftem. Tutaj miał miejsce właśnie ten mały gamingowy cud: temat sequela Panzer Dragoona wypłynął znowu na powierzchnię, a MS zachęcony poprzednimi udanymi produkcjami Segi na ich sprzęt stwierdził: „a co tam, zróbcie se to"...

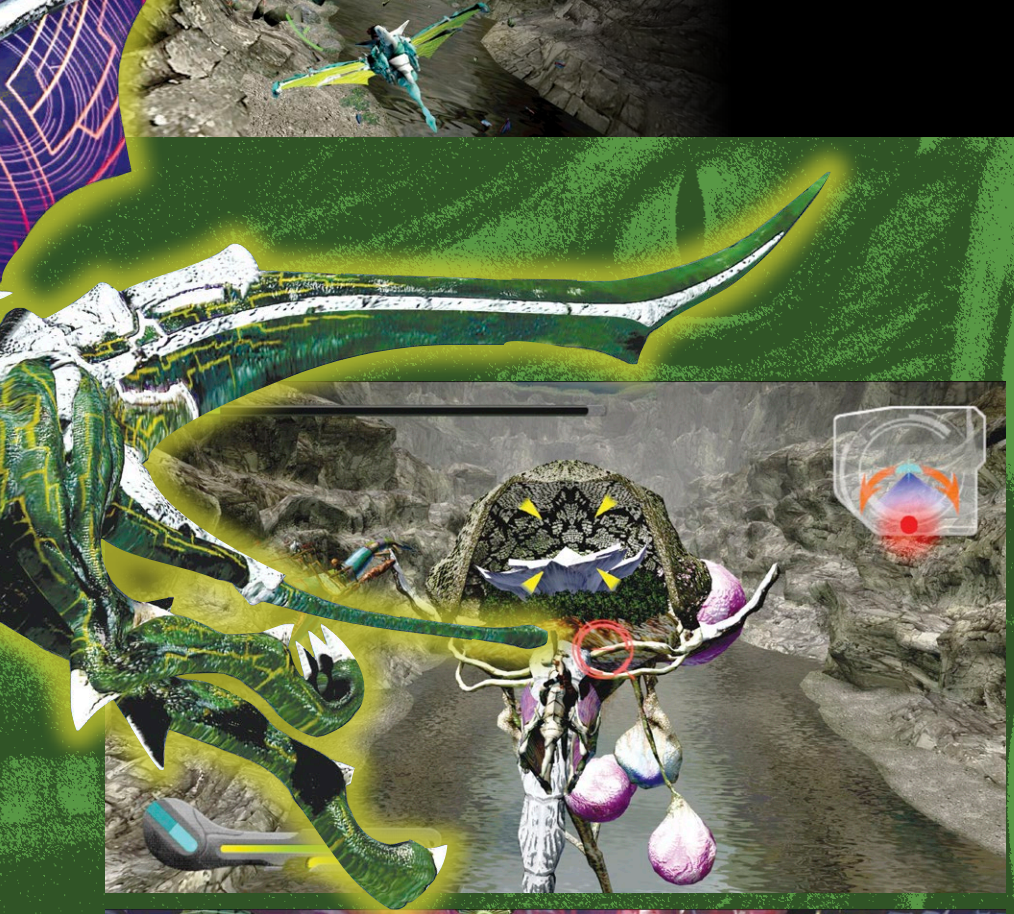
Prequel czy sequel?

Mało co prawda brakowało, a dostalibyśmy coś zgoła innego od finalnego produktu, ponieważ jakiś wizjonerski szaleniec starał się w pewnym momencie przepchnąć wizję Orty jako gry strategicznej. Całe szczęście został doprowadzony do porządku i garstka weteranów z Team Andromeda – teraz jako część Smilebit, znanego wcześniej jako Sega Sports Research and Development – rozpoczęła prace nad legitnym sequelem Panzer Dragoona. Otrzymaliśmy dzięki temu doskonałą kontynuację, rozgrywającą się po wydarzeniach z Panzer Dragoon Saga... albo też: prequel dziejący się dużo wcześniej. Zależy to w sumie od tego, którego z członków zespołu o to zapytamy. Nie można bowiem powiedzieć, że prace przebiegały w atmosferze ogólnej zgody i porozumienia. Cały team był co prawda zaangażowany i podchodził do roboty z prawdziwą pasją, ale kilka aspektów produkcji stało się obiektem sporów między deweloperami. Tak czy siak historia rozgrywa się w settingu znanym z poprzednich części i wykorzystuje znane z nich motywy. Mamy wobec tego planetę, która odradza się po apokaliptycznej wojnie toczonej wieki temu przez przepotężne imperia wykorzystujące biotechnologię jako narzędzie zagłady. Wszystkie te smoki i inne dziwaczne stwory widoczne na screenach nie są bowiem przedstawicielami bestiariusza DnD, tylko mechanicznymi eksperymentami nad połączeniem żywych tkanek z maszynami. Bliżej im więc zatem do pokrak Cronenberga niż do standardowych potworków z jakiegoś świata fantasy.

Tytułowego smoka dosiada równie tytułowa Orta, prawdopodobnie-chyba-być-może potomek Edge'a i Azel z Sagi. Tak jak protagoniści poprzednich części wyrusza na przygodę poprzez różnorakie biomy rodzimej planety, narażając życie w walce z potężnym imperium oraz przeróżnymi dzikimi frakcjami zamieszkującymi lokalne zakamarki. Rozgrywka jest niemalże identyczna do pierwszych dwóch części znanych z Saturna, wzbogacona jest jednak o tyle drobiazgów i mechanik częściowo zaczerpniętych z Sagi, że stała się kolejnym poletkiem starć między twórcami. U podstaw leży rzecz jasna gatunkowy standard, jeśli chodzi o rail shootery: poruszamy się po z góry ustalonej ścieżce przez „przewijające się" poziomy, kontrolując głównie celowniczek służący kasowaniu wrogów. W przeciwieństwie do większości gier z tego gatunku, które najczęściej rozgrywają się w trybie FPP, kontrolujemy też obecną na ekranie postać i to zakres jej mobilności stał się przedmiotem starć wewnątrz studia.

Zwrot o 360 stopni

Jedną z nowości jest bowiem znany z PDS system okrążania przeciwnika, który pojawia się podczas walk z bossami. O ile w poprzednich Dragoonach potyczki na koniec poziomów toczyły się na zasadzie swego rodzaju pościgów, gdzie wróg znajdował się zawsze



przed nami, o tyle w Orcie mamy możliwość „obskoczenia" go od frontu albo z flanki. Jest to o tyle niezbędne, że najczęściej bossowie posiadają jakiś typ tarczy albo wyjątkowo morderczego ataku, które sprawiają, że tylko po jednej ich stronie otwiera się „okienko" do poczęstowania ich laserem. Niektórzy devowie podobno narzekali, że zabija to ducha Panzer Dragoona i jest zbytnim udziwnieniem, ale osobiście uważam, że to całkiem fajna, angażująca mechanika i nie mam nic przeciwko jej dodaniu do gry. Kolejną nowością jest możliwość transformacji smoczka w jedną z trzech form, co najprościej można porównać do zmiany broni w dowolnym FPS-ie. Jedna forma to karabin, druga to shotgun itd. Nie przesadzam, do tego się to w sumie sprowadza, chociaż atrybutów przypisanych każdej z nich jest nieco więcej: poza rodzajem wypluwanych pocisków zmienia się też odporność na ostrzał oraz zwinność. Tutaj również pojawiły się kontrowersje, jeśli chodzi o implementację tego systemu (również znanego z PDS) i ponownie: zupełnie mi on nie przeszkadza, uważam wręcz, że czyni rozgrywkę mniej monotonną w porównaniu do poprzednich części.

Starcia między twórcami tyczyły się nawet takich kwestii jak wystrój poziomów. Wszyscy się zgadzali, że trzeba wykorzystać możliwości Xboksa do zaprezentowania jak najbardziej powalających wizualiów, ale design sam w sobie odbiega nieco od oryginału. Pierwszy i drugi Panzer Dragoon były dość ponure, jeśli chodzi o przedstawienie świata gry: widać było, że planetę spotkała anihilacja i mimo że cywilizacja przetrwała, to nie wyglądało to na najprzyjemniejsze miejsce do życia. Grafika w dużej mierze opierała się na odcieniach brązu i szarości. Orta za to tętni życiem nawet na poziomach rozgrywających się w skalistych wąwozach: żywe kolory i przepiękne efekty wizualne reprezentujące wodę czy niesiony wiatrem kurz zwyczajnie olśniewają. Część ekipy tłumaczy to faktem, że fabuła toczy się po wydarzeniach z Sagi, prezentując świat doświadczający gwałtownego „odrodzenia". Niezgadzająca się z tym część załogi mamrotała zaś pod nosem, że to wszystko nie pasuje do Panzer Dragoona i że Ortę lepiej traktować jako swego rodzaju reboot niż kontynuację.

Panzer Dragoon oj tak

Nie zawracam sobie takimi pierdołami głowy: liczy się dla mnie, że gierka wygląda przepięknie (serio, można ją pomylić z niektórymi wczesnymi tytułami na X360) i gra się w nią doskonale. Tak jak poprzednie części Orta jest dość krótka, oferując tylko 10 rozdziałów głównej kampanii. Niemniej mamy tu dostępnych także kilka scenariuszy pobocznych dostępnych w menu, a każda misja jest poddana skrupulatnej ocenie, motywując do kolejnych podejść i poprawki własnych wyników. Z bólem serca wspomnieć muszę na koniec, że była to kolejna finansowa porażka mimo wyśmienitych ocen i pochwalnych recenzji. W efekcie seria Panzer Dragoon właściwie dokonała żywota, bo średniawy remake jedynki sprzed kilku lat trudno uznać za faktyczną reanimację. Wielka to szkoda, ponieważ każda część tej sagi dostarczała mi wielu godzin rozrywki. Cóż, tym właśnie będę się pocieszał: każda z gier była doskonała, nie wyszedł ani jeden gniot pod tym szyldem (no, może poza Panzer Dragoon Mini na Game Gear, doprawdy trudno się nim szczególnie zachwycać), a dzięki wzorowemu podejściu Microsoftu do klienta mam dzisiaj możliwość popykać w Ortę w warunkach, o jakich 20 lat temu nawet się nie śniło. Tak, PDO jest dostępne w trybie wstecznej kompatybilności na XSX, więc nic nie stoi na przeszkodzie, żeby popykać w niego dzisiaj w płynniutkim 4K! • **Rozkminiator**

Smilebit/Sega
strzelanina

\+ grafika niczym z kolejnej generacji, fajnie rozwinięta rozgrywka, pyszna arcade'owa frajda
– brak

OCENA

Jak każdy sprzęt związany z przełomem wieków, Xbox potrzebował (podkreślmy to słowo!) swoich gier platformowych. Swoich maskotek, czegoś na wzór Mario dla Nintendo 64 oraz Crasha dla PlayStation. Propozycja młodego studia Beep Industries okazała się zaskakująco stosownym zamiennikiem.

Człowiek cienia

Voodoo Vince dopasowuje się do swojej epoki bez najmniejszych komplikacji. W ręce gracza oddaje protagonistę sarkastycznego, nihilistycznego, średnio mającego ochotę na jakieś tam ratowanie świata. Tego swoją drogą nawet na chwilę nie dosięgają promienie słońca. Cała przygoda rozgrywa się nocną porą, za temat przewodni, zgodnie z tytułem, biorąc kulturę voodoo w jej najbardziej popkulturowym rozumieniu: pełną luizjańskich motywów, bagien, aligatorów, duchów, cmentarzysk, ale i karnawału – tak wizualnie, kierując Vince'a do wesołego miasteczka, jak i dźwiękowo, wyciskając ze Steve'a Kirka wiele jazzowych soków. W efekcie dostajemy platformówkę godną miana „halloweenowej", mającą chwilami podobne ambicje do choćby pierwszego Maximo. Pasowałoby to na niegrzeczną kreskówkę puszczaną w weekendowy poranek na Polsacie, zatem pasuje też na platformera z pierwszej połowy lat zerowych XXI w.

Clayton Kauzlaric od 20 lat opowiada, jak specjalnym dla niego projektem było Voodoo Vince, i choć będę tu trochę wujkiem marudą, tę miłość czuć podczas zabawy nawet z tak odległej perspektywy. Gra nie zadowala się jednym gatunkiem, eklektycznie mieszając pomysły z platformerów (z collectathonowym szperaniem po zaliczonych już miejscówkach w celu „wyczyszczenia" wszystkich znajdziek), beat 'em upów (z bezmyślnym klepaniem agresywnych wrogów), gier przygodowych w klasycznym, pecetowym stylu (z szukaniem przedmiotów, które zainteresują stojące nam na drodze postaci) oraz gier przygodowych rozumianych „konsolowo" (z wyreżyserowanymi sekwencjami albo poziomami w jakichś pojazdach). Czasem wrzuca otwarte przestrzenie, czasem ściska w liniowych torach przeszkód. Sporo tu ciekawych, nowych inspiracji, ale najwięcej, mam wrażenie, kultowego Raymana 2: The Great Escape.

Voodoo Vince nie jest wspierane przez wsteczną kompatybilność, ale w 2017 r. pojawiła się zremasterowana wersja na PC i XOne, uwzględniająca podbitą rozdzielczość i krótsze loadingi. Niektóre efekty dźwiękowe zostały jednak wycięte lub zastąpione innymi.

Południe północy

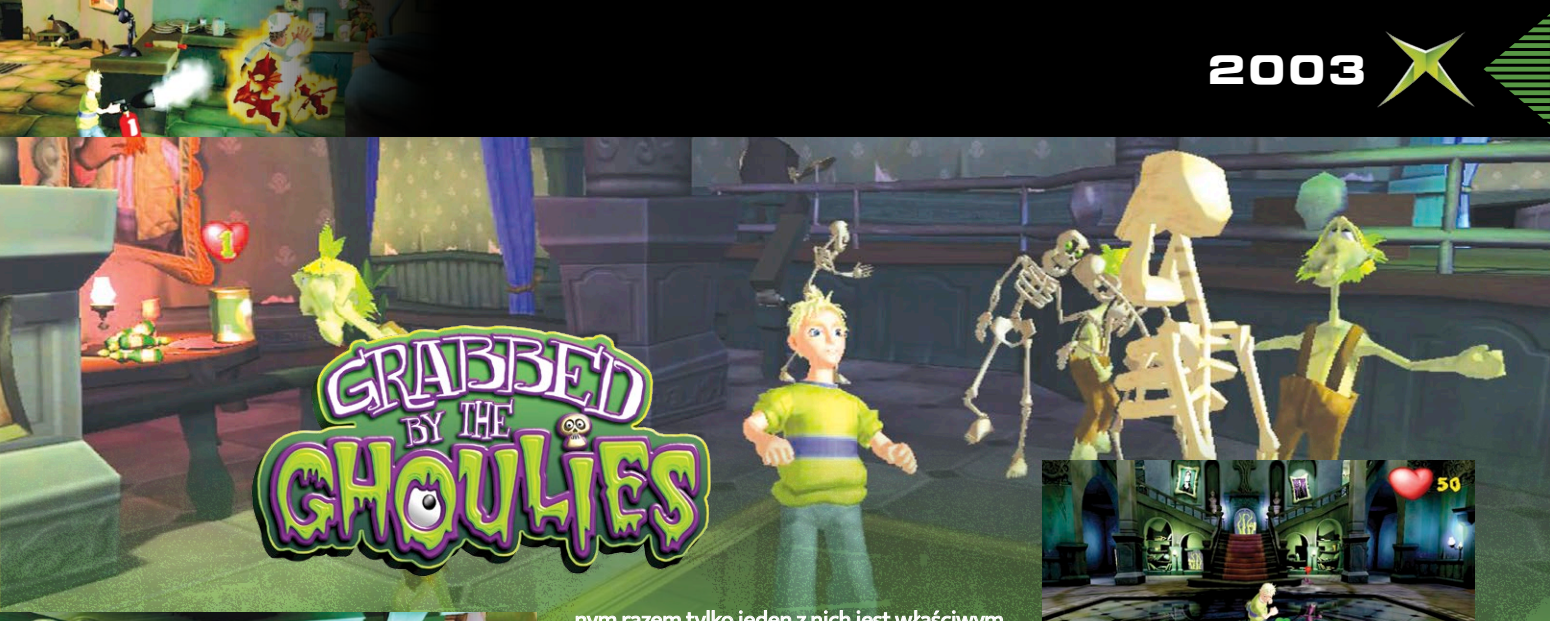
Proponując taki paradygmat porównawczy, mocno obnażymy wszystkie niedociągnięcia, prawdziwe ofiary złożone na ołtarzu wspomnianej różnorodności, czyli elementy ściśle platformowe. Vince jest świetnym typem, ma rewelacyjny, pozornie odpychający design, jego wyczucie ironii zdobywa serce, ale gdy przychodzi do precyzyjnego kicania z jednego gzymsu powykrzywianej rezydencji na drugi, potrafi rozczarować. Jest zbyt lekką postacią, co w połączeniu z przymusowo wczesnym wciskaniem podwójnego skoku często prowadzi do frustracji. Zresztą widać, że autorzy nie mieli wcześniejszego doświadczenia z gatunkiem, nie rozumieją ciekawego projektowania sekwencji hycanych, a tam gdzie nie umieją zadbać o dobrze złapaną w kamerze gimnastykę, zasłaniają się łaskawą umiejętnością szybowania (jak Rayman, rzecz jasna). To czuć już przy pierwszej przebieżce po niesamowicie atmosferycznych poziomach, ale wraca szczególnie przy próbie „dozbierania" pominiętych błyskotek – Voodoo Vince jest zaledwie niezłym platformerem, który broni się przede wszystkim pomysłowością oraz stylem. Nic złego, to dość częsty problem szóstej generacji.

Zabawne, że lata temu produkcję reklamowała głównie mechanika „ataków voodoo", czyli umiejętność zabijania wszystkich wrogów na ekranie poprzez (kreskówkowe) zadawanie cierpienia samemu sobie, która ładuje się tak często, by niemal zupełnie zastępować normalną walkę. Zabawne, bo po latach zasługuje co najwyżej na nieznaczny uśmiech. Ot, pożywka dla zblazowanych recenzentów. Dziś do Vince'a wracamy z sentymentem raczej dlatego, że tak skutecznie realizował swój koncept. Że gra brzmi, wygląda i płynie jak zakochana po uszy w nowoorleańskich mitach. A takich tytułów wciąż pojawia się za mało. Nie obawiajcie się powrotu do marudnej pacynki, szczególnie przy łatwo dostępnej (na konsolach Microsoftu oraz pecetach) wersji Remastered, która podciąga oprawę do współczesnych standardów. Wszak to „ulubiona gra Phila Spencera", więc wstyd nie znać. Wielka strata, że marka nie dostała następnej szansy. Ciekawe, w jakie rejony by wywędrowała w kolejnych dziewięciu odsłonach i czterech spin-offach. • **Piechota**

Beep Industries
platformowa

\+ oprawa audiowizualna, klimat kreskówki o voodoo, sarkastyczny, pocieszny bohater
– żaden pomysł nie jest zrealizowany wybitnie, niezbyt elektryzujące sekwencje platformowe

OCENA



Na papierze to wygląda jak bajka dla dzieci: chłopak, porwana dziewczyna, nawiedzony dwór i potwory, które spokojnie mogłyby zagrać epizody w „Hotelu Transylwania". Ale Grabbed by the Ghoulies tylko udaje grę familijną. W rzeczywistości to całkiem zuchwały eksperyment od Rare, który wymyka się gatunkowym schematom. Zamiast klasycznej platformówki dostajemy halloweenowy ring, na którym bijemy się z duchami, wilkołakami i zmutowanymi kucharzami – wszystko to w duchu arcade'owej rozwałki.

Escape room z potworami

Formuła jest prosta jak konstrukcja duchowego cepa: wchodzisz do pokoju, dostajesz zadanie (najczęściej „zbij wszystko, co się rusza"), robisz, co trzeba, i przechodzisz dalej. I tak, brzmi to jak banał, ale Rare nie byłoby Rare, gdyby nie dorzuciło kilku fikołków. Na przykład mikstury, które losowo dają supermoce albo psują Ci dzień klątwą, albo limit czasu, który, jeśli go przekroczysz, uruchamia pojawienie się samej Śmierci z kosą, która bez cackania ścina Cię z planszy. Brzmi niedorzecznie? Jasne. Ale działa. Bo co pokój, to inne zasady gry: raz nie możesz dotknąć przeciwników, innym razem tylko jeden z nich jest właściwym celem, nie wolno używać broni albo wszystko odbywa się w ciemnościach. Różnorodność nie pozwala się nudzić – przynajmniej przez pierwsze kilka godzin.

Najbardziej kontrowersyjny pomysł? Sterowanie. Rare uznało, że nie będziemy atakować przyciskami, tylko... analogiem. Przesuwasz gałkę w stronę potwora i bohater wyprowadza cios. Na papierze brzmi to nawet ciekawie, ale w praniu bywało toporne. Kamera często nie nadążała, walki stawały się chaotyczne, a przy trudniejszych sekwencjach pot lał się z czoła jak podczas walki z bossem w Dark Souls. Co gorsza, nie zawsze było wiadomo, czym właściwie mamy walczyć – raz kij bejsbolowy, raz toster, raz przewrócony stół. Wszystko w stylu „co pod ręką, tym bij".

Gotycki slapstick w kreskówkowym sosie

To, co naprawdę robi robotę, to oprawa wizualna i dźwiękowa. Grabbed by the Ghoulies to podręcznikowy przykład, jak dobrze może wyglądać cel shading na pierwszym Xboksie. Postacie są przerysowane, duchy mają groteskowe grymasy, zombie potykają się o własne nogi, a cała rezydencja Ghoulhaven Hall wygląda jak projekt Tima Burtona po kilku drinkach – trochę strasznie, ale też jakoś przytulnie. Każdy dźwięk, od sapnięcia mumii po trzask puszki zupy, ma swoje miejsce w tej chorej orkiestrze, a muzyka Granta Kirkhope'a dodaje temu wszystkiemu pazur klasy B.

Warto pamiętać, że Ghoulies powstało w trudnym momencie dla Rare. Studio właśnie zmieniło właściciela – po latach z Nintendo wylądowało pod skrzydłami Microsoftu, co oznaczało nie tylko zmianę platformy (gra miała pierwotnie powstać na GameCube'a), ale też sporo kompromisów. Wyleciały tryby kooperacyjne, zredukowano eksplorację, a z planowanej przygodówki został bardziej zamknięty zestaw aren z wyzwaniami. Dla niektórych to minus, bo struktura jest liniowa jak kij, ale dla innych to właśnie zaleta. Nie trzeba się gubić, nie trzeba pamiętać, gdzie był ostatni klucz – po prostu wchodzisz i grasz. I w tym swoim oldskulowym podejściu Grabbed by the Ghoulies starzeje się z godnością. Zwłaszcza dziś, kiedy gry potrafią ciągnąć się przez 80 godzin i wymagają notatek na marginesie.

Gra miała być duchowym następcą Luigi's Mansion na GameCube'a, ale po przejęciu Rare przez Microsoft trafiła na Xboksa. W plikach preview wciąż można znaleźć ślady po wyciętych trybach kooperacji i minigrach – swoisty duch poprzedniego projektu, który straszy już tylko w kodzie źródłowym.

Dziwaczna perełka z kultowym posmakiem

Czy to gra bez wad? Nie. Powtarzalność zadań zaczyna doskwierać po kilku godzinach, analogowe sterowanie nie każdemu podejdzie, a kamera potrafi napsuć krwi. Ale jeśli potraktujesz to jako dziwaczną kreskówkę z elementami beat 'em upa, coś pomiędzy Scooby-Doo a House of the Dead, to możesz się nieźle bawić. Zwłaszcza że humor jest tu bardzo rare'owy – trochę absurdalny, trochę brytyjski, momentami nawet głupawy. Szkielety robią głupie miny, koty latają po ekranie, a zza szafy wypadają duchy z durszlakiem na głowie. Jak nie pokochać takiej gry miłością szczególną i specjalną jednocześnie? • **Casper**

Rare
akcja, bijatyka

\+ kreskówkowa stylówa z duszą, kreatywne wyzwania w pokojach, dźwięki, muzyka i efekty
– powtarzalność i zamknięta struktura, brak eksploracji, kamera

OCENA

John Tobias z pewnością miał coś do udowodnienia po pożegnaniu się z zespołem i serią, którą stworzył w Midway. Tao Feng: Fist of the Lotus to praktycznie Mortal Kombat, przynajmniej w założeniach.

Drewno Kombat

Postacie są bardzo podobne do tych, które były w smoczej serii, z czego jedna to praktycznie Kano, tylko z innym imieniem. Mamy krew, obrażenia na postaciach oraz interakcję z otoczeniem, brakuje jedynie odpowiednika Fatality, zamiast tego jest coś na kształt supercombo. Po naładowaniu paska Chi możemy zrobić supera, który zazwyczaj jest pociskiem lub atakiem zbierającym. Nie ma tu wielkiej finezji, po prostu coś ekstra. Szkoda, że wprowadzono to chyba tylko dlatego, że coś takiego mają też inne bijatyki. Ciekawym pomysłem, przynajmniej w założeniach, jest uszkodzenie części ciała, które wpływa na rozgrywkę. Gdy blokujemy zbyt długo lub gdy odniesiemy obrażenia poprzez kontakt z otoczeniem, pojawia się ostrzeżenie, a następnie uszkodzenie. Wtedy ataki będą osłabione o 25% lub nawet 50%. W teorii zmusza to do agresywniejszej walki i wykorzystywania otoczenia, w praktyce jest tylko ciekawostką, która na dłuższą metę wiele nie zmienia. W porównaniu z Bushido Blade na PlayStation w Tao Feng nawet nie ma jasnego, wizualnego pokazania tego stanu. Uszkodzona kończyna nie jest bezwładna, tylko po prostu słabiej bije. Gdyby nie informacja na ekranie, to dałoby się przeoczyć ten aspekt. W praktyce wysokie ataki wpływają na uszkodzenia rąk, a niskie na uszkodzenia nóg. Miałoby to sens, gdyby nie fakt, że obrażenia można uleczyć, wykorzystując moc Chi, oraz to, że balans siły ciosów jest umowny. Niektóre podstawowe ataki potrafią zabrać więcej energii niż atak specjalny wymagający paska Chi, momentami podstawowe rzuty są słabsze niż te

z bardziej złożoną kombinacją, a combosy mają lub nie mają skalowania obrażeń. Interakcja z otoczeniem dosłownie ledwo istnieje, byle była. Na kilku arenach są latarnie lub inne odpowiedniki drążka dla striptizerek, na których można się zakręcić i wyprowadzić kopniaka z obrotu, a w większości przypadków jakaś część mebla przy kontakcie się rozsypie lub pęknie. Same areny finezją czy pomysłem nie grzeszą. W porównaniu z Dead or Alive 3 to straszna bieda, jeśli zestawimy tę grę z innymi bijatykami z tego okresu, nie ma się czym zachwycać. Pod względem systemu przynajmniej pozornie jest jakaś głębia. Są przeprogramowane combosy, dłuższe i krótsze, juggle, które wyglądają komicznie ze względu na fizykę, jaką rządzi się ten silnik, oraz nawet ciekawe ujęcia kamery przy niektórych rzutach. Jednak bez szału. Nie pomaga, że cały system jest mocno drewniany, bliżej mu do tego, co serwowała smocza seria w trzecim wymiarze, niż do japońskiej ligi bijatyk. Koślawe animacje, dziwaczne kolizje, ogólna sztywność. No nie gra się w to dobrze, drewno combat...

John Tobias pierwotnie chciał, aby Tao Feng: Fist of the Lotus było duchowym spadkobiercą Mortal Kombat.

Każda z postaci ma sporo ciosów, niektóre nawet posiadają style i formy. Jednak same w sobie nie są niczym, co się zapamięta po wyłączeniu konsoli. Jade Dragon, czyli typowa Azjatka w obcisłym wdzianku, Iron Monk, czyli dosłownie stalowy mnich, Fierce Tiger – panienka w lamparcie, czy Fiery Phoenix z ognistymi włosami. Ich imiona to praktycznie nazwy kodowe, natomiast wygląd jest strasznie generyczny, do tego stopnia, że z całej dwunastki postaci jedynie dwie jako tako zapadają w pamięci. Trochę dziwne, że człowiek, który stworzył całą obsadę i historię dla Mortal Kombat, odwalił tutaj taką manianę. Podobnie jest z fabułą i konfliktem dwóch frakcji oraz tym, co robi za Quest Mode, czyli zwykłe arcade przerywane bla, bla, bla o częściach magicznej bransoletki. Może dwa lata to było za mało, aby Tao Feng stało się czymś więcej niż tanią, biedną imitacją bijatyk, a może po prostu chęci to nie wszystko. Jest tutaj kilka ciekawych pomysłów, ale żaden nie jest zrealizowany w pełni. Tao Feng goni inne bijatyki bez zrozumienia podstaw i zasad gatunku. John Tobias chciał udowodnić, że potrafi stworzyć godnego następcę i pobić swoje poprzednie osiągnięcie, niestety udało mu się jedynie udowodnić, że sukces ma wielu ojców, a porażka jednego... • **Konsolite**

Studio Gigante
bijatyka

\+ pomysły, interakcja, muzyka
– balans, sztywna, losowość

OCENA

Kung Fu Chaos

Kiedy Just Add Monsters zadebiutowało na Xboksie ze swoim pierwszym tytułem, wystrzeliło niczym zawodnik z taśmy startowej – Kung Fu Chaos to czysta energia i nostalgia za erą martial arts w stylu lat 70., przefiltrowana przez poczucie humoru prosto z Monty Pythona. W grze stajesz się aktorem występującym w absurdalnej parodii filmów Shao Tinga, który kręci „najlepszy, najbardziej zwariowany kung-fu blockbuster". Kamera rusza, dekoracje lecą, a parkour między rekwizytami staje się Twoim żywiołem.

W Ninja Challenge, czyli trybie fabularnym, wcielasz się w jednego z bohaterów próbujących zdobyć główną rolę. Kampania to seria pojedynków z czasem lub falami wrogów – często na tle dziwnie dobrych plansz-filmów: wyspa z dinozaurami, zatopiony statek, świątynia w środku burzy piaskowej. Plansze są pełne interaktywnych elementów – lecące skrzynie, gigantyczne gongi, przenośne platformy, które mogą zbić przeciwnika. Gra poprzez brutalną zabawę przekracza typową konwencję kung-fu beat 'em up i przenosi go w świat telewizji. System walki to mieszanka rytmu i kinowego przepychu. Kombosy są proste, ale taunt po pokonaniu wrogów daje chwilowe efekty specjalne – obracanie przeciwników, supercios z tauntów, bomby wokół postaci, slow motion. Technicznie nie ma tu podjazdu do Morrowindów, ale każda bitwa dostarcza chaosu i śmiechu. Trzech graczy na podzielonym ekranie to, obok czwartego przy konsoli, gwarancja imprezy – tu gra nabiera smaku.

Kung Fu Chaos to debiut studia Just Add Monsters, które później przekształciło się w Ninja Theory (Heavenly Sword, Hellblade). Gra powstała jako hołd dla kina kung-fu lat 70. i miała VHS-owy filtr, taunty jako triggery superataków i plansze przypominające filmowe dekoracje, gdzie pojawiały się T-Rex, stacja telewizyjna i dino-kamery. Pomimo średnich wyników sprzedaży gra stała się tytułem kultowym, a motywy z tauntami i kinowym stylem powróciły w późniejszych grach Ninja Theory, zwłaszcza Heavenly Sword.

Totalny odlot w klimacie VHS

Ważną cechą Kung Fu Chaos jest humor. Nie chodzi tylko o kiepską dźwiękowo imitację filmów blaxploitation czy efekt taniego VHS-u; chodzi o ten moment, gdy grasz na planie filmu, a statyści w tle krzyczą „cut", gasną światła albo podkładają broń pod nogi przeciwnika. Za każdym razem, gdy eksploduje dynia, leci plakat „Kung Fu Fighting" czy gdy pojawia się Shao Ting z podśpiewem, czujesz, że twórcy rozumieli, co to znaczy dobra impreza. Estetyka gry przypomina barwny komiks. Paleta kolorów – ciepłe żółcie, czerwienie i błękity – idealnie dopełnia stylu retro. Efekt filtra VHS z artefaktami i „rzygowiną" obrazu oddaje klimat lat 70., ale w technologii Xboksa. Jedna z plansz z dinozaurem to majstersztyk stylizacji – kamera ucieka przed tyranozaurem, Twoja postać biega po peronie pełnym rekwizytów z wycieczką, a wszystko z udziałem czterech graczy i w jakości 480i, która mimo technicznych zmian w telewizorach wciąż zachowuje urok. Szczególnie warto podkreślić, że Kung Fu Chaos był jedną z pierwszych gier na Xboksa, która tak śmiało bawiła się konwencją „filmu w grze" – jeszcze zanim Deadpool czy LEGO Movie Videogame robiły z tego główny motyw. Jej metakomentarze – jak udawane przerwy w nagraniu czy uwagi reżysera w trakcie walki – to był powiew świeżości w czasach, gdy większość bijatyk traktowała się śmiertelnie poważnie. Tu liczył się luz. Gra w cztery osoby przeradzała się w przerywnik śmiechu, w którym nikt nie wiedział, co dzieje się na ekranie, i nikomu to nie przeszkadzało.

Jednak twórcy nie potrafili idealnie dopiąć wszystkiego. Pojedynki po chwili stają się powtarzalne – kolejne fale wrogów i większych bossów robią robotę, ale bez większej głębi. Niektóre plansze bardziej przypominają rozbudowane minigry niż pełnoprawne poziomy. Gdy jednak grasz w to z ludźmi, one dostają drugie życie: bo kto nie śmieje się, gdy dinożerca zjada przeciwnika zza kadru? Albo gdy ktoś użyje Super Taunta i uderzy Cię w slow motion? Te momenty zostają w pamięci. W 2003 r. gra zyskała reputację średniej, ale ostatecznie stała się produktem typu cult classic. Dziś to relikt – nie dla poważnych graczy, ale dla nostalgików całego xboksowego pogranicza. Kung Fu Chaos nie jest poważny, ale jest zabawny. Strukturalnie to imprezowa perła z wielkich salonów. Jeśli znowu szykuje się impreza przy konsoli, warto przypomnieć sobie to wariackie „flipperowanie" rywalami i rekwizytami. • **Casper**

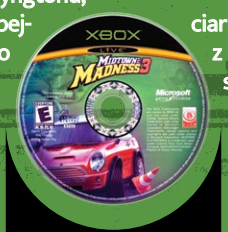
Just Add Monsters
bijatyka, party game

\+ charakterystyczna, filmowa stylistyka i cztery gadające plansze, klimat lat 70.
– powtarzalność, brak głębi w systemie walki, sterowanie, kampania

OCENA

Midtown Madness 3

Midtown Madness 3 to szalona kontynuacja kultowej serii, która zaczynała na PC. Tym razem za kierownicą stanęło studio DICE, a gra trafiła wyłącznie na Xboksa z pełnym wsparciem Microsoftu. Zamiast wracać do dobrze znanego Chicago, akcja przenosi się do Paryża i Waszyngtonu, oferując swobodne wyścigi w europejskiej i amerykańskiej metropolii – po raz pierwszy w historii cyklu.



Midtown Madness 3 to ostatnia pełnoprawna odsłona serii stworzona przez studio DICE po tym, gdy dotychczasowi twórcy, Angel Studios, przeszli pod skrzydła Rockstara (i zmienili nazwę na Rockstar San Diego).

Główny tryb fabularny to Work Undercover Mode, czyli dwie niezależne minikampanie: jedna w Paryżu (gdzie gracz chroni gwiazdę wyścigów), druga w Waszyngtonie (z wątkiem dwóch braci filmowców). To zestaw misji w stylu arcade – dostarczanie pizzy, jazda taksówką, pościgi, eskorta VIP-ów czy interwencje jako pogotowie. Z początku zróżnicowane i zabawne, szybko zaczynają się jednak powtarzać i tracą świeżość. Mimo to jako krótka przygoda „na raz" działa. Szczególnie przy pierwszym uruchomieniu. Nie sposób nie zauważyć, że kampania to raczej lekka atrakcja poboczna niż pełnoprawny tryb fabularny. Gra nie udaje, że opowiada wielką historię – chodzi o klimat miejskiego rozgardiaszu i poczucie luzu. Dialogi są nieco absurdalne, przerysowane, ale dzięki temu wpasowują się w ogólną lekkość rozgrywki. Tej bliżej do kreskówki niż symulacji, ale właśnie za to seria była zawsze lubiana.

Do wyboru mamy ponad 30 różnych pojazdów – od miejskich hatchbacków i sportowych coupe, przez ciężarówki, autobusy, aż po wozy policyjne. Każdy różni się wagą, przyspieszeniem i prowadzeniem. Model jazdy to czyste arcade: szybki, nieprzewidywalny, ale satysfakcjonujący. System Blitz, który różnicuje limity czasowe w zależności od auta, dodaje odrobinę strategii. Jazda daje mnóstwo radości, zwłaszcza w bardziej niekonwencjonalnych pojazdach jak vany, autobusy czy śmieciarki. Niektóre auta prowadzą się jak z kartonu, inne suną po asfalcie z zaskakującą gracją. Nie ma tu mowy o fizyce w stylu Gran Turismo, ale nie o to chodzi. Midtown Madness 3 oferuje coś, co dziś często ginie: prostą, nieskrępowaną frajdę z jazdy.

Miasta jako tło zabawy

Paryż i Waszyngton to serce gry. Klimatyczne ulice, Champs-Élysées, Biały Dom, Lincoln Memorial, stacje metra i ronda – wszystko rozpoznawalne, choć w mniejszej skali niż w rzeczywistości. To sprytny kompromis: mniej pustych przestrzeni, ale też mniejsza skala. W trybie swobodnej jazdy można ustawić godzinę, pogodę i natężenie ruchu, co szczególnie dobrze sprawdza się w relaksującym Cruise Mode. Eksploracja to cicha siła gry – pełna skrótów, ramp, wąskich alejek i dachów. Można wskoczyć na metro, rozbić kordon policyjny albo urządzić sobie rundkę po parku. Gra nie zmusza do niczego – pozwala bawić się tak, jak lubisz. Ta swoboda, jeszcze przed boomem na otwarte światy, robiła wrażenie. Tryby dla wielu graczy to esencja zabawy. Offline – klasyczny split-screen. Online – pełne wsparcie Xbox Live i aż sześć trybów rozgrywki: Blitz, Checkpoint, Hunter, Tag, Capture the Gold i Stayaway. To właśnie online MM3 pokazuje pazur. Chaos, rywalizacja i dużo śmiechu – zwłaszcza z ekipą. Nawet dziś, dzięki społeczności Insignia, serwery wciąż żyją. To jeden z pierwszych tytułów na Xboksa, który tak poważnie potraktował multiplayer przez sieć. Nie chodziło tylko o wyścigi – chodziło o zabawę w kotka i myszkę, przejmowanie złota, gonitwy, ucieczki, kombinacje i taktykę. W 2003 r. to była rewolucja – nieformalna, ale ważna.

Przyjemny ryk silnika

Jak na 2003 r. Midtown Madness 3 prezentuje się solidnie. Modele aut, cienie, odbicia – wszystko na poziomie. Model zniszczeń jest wyraźnie lepszy niż w poprzednich częściach – karoseria się wgniata, szyby pękają – choć nie ma wpływu na prowadzenie. Zdarzają się problemy z kolizjami i fizyką, co pokazuje granice engine'u gry. Dźwięki silników są zróżnicowane i nieźle odwzorowują charakter pojazdów. Ścieżka dźwiękowa to typowa elektronika – bez rewelacji, ale pasuje. Dialogi i lektorzy w kampanii potrafią rozbawić, choć nie mają tej charyzmy, co w poprzednich odsłonach. Tryb Undercover bywa nużący – misje są momentami zbyt długie, schematyczne, a AI nie stanowi żadnego wyzwania. Brakuje głębszej personalizacji samochodów – jedyne, co zmienimy, to kolor lakieru. W trybach takich jak Blitz i Checkpoint czuć, że gra szukała swojej tożsamości, ale nie do końca ją znalazła. Dziś są ciekawsze alternatywy (jak choćby Midnight Club II). Midtown Madness 3 nie zrewolucjonizowało gatunku, ale zamknęło serię w dobrym stylu. Ekskluzywne dla Xboksa, z lokalnym i sieciowym multiplayerem, oferuje godzinę czystej zabawy, chaosu i poczucia wolności na ulicach wielkiego miasta. Z dzisiejszej perspektywy to nostalgiczny powrót do prostszych czasów i mimo uproszczeń wciąż warto po niego sięgnąć. • **Casper**

DICE
wyścigi

\+ dwie duże, klimatyczne metropolie: Paryż i Waszyngton, tryb Undercover z lekkim humorem
– powtarzalność misji i konstrukcja fabularna, brak rozbudowanej personalizacji pojazdów

OCENA

Apex, znany w Europie jako Racing Evoluzione, był jednym z tytułów, który miał udowodnić, że Xbox to coś więcej niż tylko Halo i arcade'owe strzelanki. Za produkcję odpowiadało włoskie studio Milestone, znane wcześniej głównie z gier motocyklowych i symulatorów na PC. Tym razem postanowiło zawalczyć z gigantami – nie tylko z Gran Turismo, ale też z Project Gotham Racing. Zamiast jednak kopiować sprawdzone wzorce, twórcy chcieli iść własną drogą i to właśnie było ich największym wyzwaniem.

Marzenia o motoryzacyjnym imperium

Trzon gry to futurystyczne wyścigi sportowych bolidów, ale z dodatkiem czegoś więcej: tworzenia własnej marki od zera. Zamiast wybierać gotowe auto, gracz zakłada własną firmę, zatrudnia projektantów, rozwija technologie, decyduje o wyglądzie karoserii, kolorze, logotypie. Brzmi jak spełnienie marzeń fana motoryzacji? Po części tak, choć bliżej temu do wyścigowej bajki niż do realistycznego symulatora przedsiębiorczości. Tryb Dream Mode – serce gry – prezentuje się lepiej na papierze niż w praktyce. W rzeczywistości sprowadza się do odgórnie zaplanowanych kroków i odblokowywania kolejnych modeli aut według z góry ustalonego harmonogramu. Mimo to wciąga – rozwijanie własnej marki i pokonywanie konkurencji daje satysfakcję. Każde zwycięstwo to krok w stronę nowego modelu, lepszej technologii i większego prestiżu. Im lepiej jedziesz, tym szybciej rośnie Twoja reputacja, a Twoja stajnia może rzucić wyzwanie gigantom pokroju Ferrari czy Aston Martina. I nawet jeśli okładka wirtualnego magazynu to tylko przerywnik, potrafi cieszyć jak trofeum.

W grze dostępne są aż 48 unikalne modele aut, z których większość to wymyślone od zera prototypy producenta Vahalla Motors – fikcyjnej marki stworzonej na potrzeby gry. Kilka z tych modeli miało nawiązywać stylistycznie do futurystycznych konceptów zaprezentowanych na targach motoryzacyjnych w Genewie i Tokio z początku XXI w.

Na torze i pod maską

A jak wypada sama jazda? Nie jest to czysta arcade'ówka, ale też daleko jej do symulacyjnej precyzji Gran Turismo 3. Czuć wagę pojazdów, można driftować, kontrolować zakręty, odczuć różnice między lekkim roadsterem a potężnym bolidem. Problem w tym, że model jazdy bywa nieprzewidywalny – raz responsywny i przyjemny, innym razem kapryśny i frustrujący. Gdy wypadasz z zakrętu bez ostrzeżenia, czujesz irytację, ale z drugiej strony udany przejazd daje sporo frajdy. Grafika była jednym z mocnych punktów gry – Xbox w 2003 r. radził sobie dobrze z efektami świetlnymi, dynamicznymi odbiciami i zróżnicowanymi trasami. Mamy tu wszystko – od miejskich tras, przez górskie serpentyny, po futurystyczne stadiony. Modele aut wyglądały świetnie, podobnie jak zmienne warunki pogodowe. Szkoda tylko, że zabrakło jakiegokolwiek systemu uszkodzeń, co mocno uderzało w realizm. Oprawa dźwiękowa? Silniki brzmią wystarczająco agresywnie, choć brakuje autentycznych nagrań z toru. Muzyka – przeciętna. Dominują syntetyczne, elektroniczne utwory w klimacie ambientu i techno. Nie przeszkadzają, ale też nie zostają w pamięci. Za to efekty dźwiękowe silników – wielowarstwowe i przestrzenne – brzmią bardzo dobrze na porządnym sprzęcie audio. Niestety Apex miał też swoje problemy. Brak trybu online w czasach startu Xbox Live był poważnym ciosem. Multiplayer ograniczał się do lokalnej gry na podzielonym ekranie dla dwóch graczy. Sztuczna inteligencja przeciwników? Schematyczna i mało elastyczna – często jechali jak po sznurku, ignorując nasze manewry. Z czasem wychodziło też na jaw, że mimo rozmachu Apex był bardziej szkicem niż pełnoprawną wizją. Kariera szybko popadała w rutynę – decyzji realnie wpływających na rozgrywkę było jak na lekarstwo. Postępy firmy wydawały się z góry zaprogramowane, co odbierało poczucie sprawczości. Brakowało też detali, które wyróżniają gry z najwyższej półki – lepiej zaprojektowanego interfejsu, płynnych przejść, dopracowanej ekonomii. Mimo to Apex miał coś, czego nie da się zaprogramować: pasję. Czuć było, że twórcy chcieli stworzyć coś wyjątkowego, wyjść poza schemat. I to się udało – nawet jeśli nie wszystko zagrało perfekcyjnie.

Dziś Apex pozostaje ciekawostką – tytułem, który miał wizję, ale zabrakło mu paliwa, by wjechać na podium. W świecie arcade'owych ścigałek to gra z duszą i pomysłem, który nie trafił na swój czas. Ale jeśli miałeś wtedy 14 lat i marzyłeś o własnej stajni wyścigowej, dzięki Apeksowi mogłeś się poczuć jak wirtualny Enzo Ferrari. Tytuł zasługuje na miejsce w historii pierwszego Xboksa, bo choć nie wygrał wyścigu z gigantami gatunku, to pokazał, że na torze można chcieć czegoś więcej, niż tylko dojechać do mety. • **Casper**

Milestone
wyścigi

\+ tryb Dream Mode z elementami zarządzania, oryginalne projekty futurystycznych aut, grafika
– brak modelu zniszczeń, trasy, dynamika, mało charakteru i brak emocjonującej rywalizacji

OCENA

BRUTE FORCE

Kiedy Digital Anvil – studio znane między innymi z serii Wing Commander – przeszło pod skrzydła Microsoftu, rzuciło wyzwanie Halo. Brute Force to osadzony w klimacie sci-fi trójbój, w którym kontrolujesz elitarne czteroosobowe oddziały w misjach pełnych ognia, eksplozji i taktycznej walki. Każda postać – ciężkozbrojny Tex, zwinna Flint, dowódca Brutus i skrytobójczyni Hawk – ma swoją specjalizację, a Ty w każdej chwili możesz przełączać się między nimi lub dawać im rozkazy z D-pada. Misje realizujemy na sześciu różnych planetach – od piaszczystych pustyń, przez bagna i pola lawy, aż po futurystyczne kompleksy Seekerów. Każdy plan wymaga innego podejścia – czasem liczy się frontalny atak Teksa, innym razem cicha eliminacja z pomocą Hawk czy Flint. Twórcy czerpali z Rainbow Six i X-COM, starając się połączyć intensywne strzelanie z lekką taktyką. Trzeba przyznać, że ten miks działa... ale z opóźnieniem.

Techniczny błysk i irytacje w ogniu

Oprawa wizualna bryluje nie tylko dzięki bogatym teksturom, wrażenie robi także efekt kadzi pełnej trawy czy pękających skał. Gra wyglądała imponująco i często była określana jako jedna z ładniejszych na Xboksa w 2003 r. Pełno w niej wizualnych smaczków – eksplodujących kryształów, błyskawic energii czy dynamicznych salw broni. Kamera trzecioosobowa chwilami jednak utrudnia precyzyjne ostrzeliwanie wrogów – brak klasycznej perspektywy FPS skutkuje zabawą w „kto pierwszy, ten lepszy", co przy intensywnej potyczce bywa irytujące. Najlepszy aspekt gry? Bez wątpienia tryb kooperacji – lokalny split-screen do czterech graczy lub tryb kampanii, do którego można dołączyć w dowolnym momencie, nawet online przez System Link (choć bez wsparcia Xbox Live). To tam Brute Force rozkwita: wspólne zdobywanie pozycji, eliminacja wrogów z różnych kierunków i śmiech nad chaosem, gdy ktoś przypadkowo wysadzi kolegów – idealne na imprezę. Niestety AI bywa kapryśne. Czasem członkowie drużyny stali w miejscu, ignorowali rozkazy lub ginęli w absurdalnych wypadkach – Tex wpadał w lawę bez ostrzeżenia, a przeciętny Seeker nie potrafił samodzielnie korzystać z osłon. Misje po pewnym czasie zaczynają się powtarzać – zabij, zniszcz strukturę, znajdź artefakt – i choć lokacje się zmieniają, mechanika jest stała.

Brute Force było ostatnią grą studia Digital Anvil – zamkniętego 31 stycznia 2006 r. – którego zespół przejęło Microsoft Game Studios. Planowano sequel na Xboksa 360, który ostatecznie został anulowany. Mimo to mechanika czteroosobowych squad-shooterów kontynuowana była w przyszłych seriach jak Army of Two czy Joint Operations.

Nostalgia zamiast legendy

Wrogowie to mieszanka ludzkich żołnierzy i reptilian – większość strzela z dystansu, ale trafiają się minibossowie z ciężką bronią lub pancerzem. Brakuje jednak zapadających w pamięć przeciwników – AI wrogów również powtarza te same zachowania i często ukrywanie się jest bardziej opłacalne niż walka. Dźwięk i muzyka stawiają raczej na funkcjonalność niż klimat – broń brzmi solidnie, a głosy bohaterów trafnie oddają ich charakter: Brutus szczerzy zęby, Hawk szeptem szczypie, Flint i Tex mówią różnie, ale bez szału. Soundtrack dopasowuje się do akcji, ale nie zostaje w głowie. Warto jednak docenić ścieżkę oraz odgłosy otoczenia, które budują klimat planet. Brute Force sprzedał się najlepiej w pierwszym tygodniu spośród tytułów Xboksa, nawet przebijając Halo w dniu premiery. Wynikało to z hype'u i siły marketingu Microsoftu, ale gra nie zdołała utrzymać tego zainteresowania – opinie recenzentów były zróżnicowane, a wielu graczy odradzało kupno, sugerując najpierw wypożyczenie. Po latach Brute Force zyskał popularność dzięki nostalgii – dla wielu to wspomnienie zabawy przy konsoli z przyjaciółmi, stłumionej frustracją z powodu solówek. Mimo że gra nigdy nie osiągnęła poziomu Halo, miała własny, unikalny styl: lekko taktyczny, jednak siłowy i wciągający, gdy gramy razem. Zabrakło jej jednak głębi, która pozwoliłaby przetrwać próbę czasu. Postaci, mimo wyrazistych umiejętności, nie dostały rozbudowanego tła fabularnego – relacje między członkami zespołu ograniczają się do krótkich komentarzy, a sam scenariusz, choć zarysowany interesująco, nie oferuje zbyt wielu zwrotów akcji. Potencjał do opowiedzenia ciekawej historii drużyny najemników walczącej z obcą technologią został zaprzepaszczony przez schematyczne zadania. Brute Force przypomina dziś grę z innego świata – z czasów, gdy Xbox dopiero budował swoją tożsamość, a twórcy nie bali się eksperymentów, nawet jeśli kończyły się one połowicznym sukcesem. Nie był to hit, który zmienił gatunek, ale na pewno tytuł, który próbował czegoś nowego. I może właśnie dlatego, choć dziś już raczej nie wraca się do niego dla mechanik, to nadal warto o nim pamiętać jako o odważnej próbie zrobienia taktycznego shootera bez owijania w narracyjne złoto. • **Casper**

Digital Anvil
strzelanina

\+ grafika, lokalne tryby kooperacji, cztery różne postaci, split-screen
– AI, jednostajne misje i logika „znajdź i zniszcz", kamera i strzelanie bywają chaotyczne

OCENA

DINO CRISIS 3

Zamiast kontynuować otwarte zakończenie z drugiego Dino Crisis, Capcom postawił na zupełnie nowy wątek fabularny, będący czymś na kształt osobnej historii osadzonej w kosmosie w odległej przyszłości. Jest rok 2548, po ponad 300 latach od wyruszenia i zaginięcia w odmętach wszechświata w pobliżu orbity Jupitera pojawia się statek U.N. Ozymandias. Ekipa specjalna S.O.A.R. zostaje wysłana, aby dokonać rekonesansu

statku widma. W trakcie operacji z zaginionego okrętu padają strzały, które przecinają na pół ich statek matkę. Po chwili dzieje się to samo z mniejszą jednostką. Załoga dzięki jetpackom dostaje się na pokład Ozymandiasa. Trójka ocalałych – Sonya Hart, McCoy i Patrick Tyler – szybko po przybyciu stawia czoła zmutowanym dinozaurom. Natomiast w trakcie dalszej eksploracji statku odkrywają oni tajemnicę Ozymandiasa oraz stworzenia, które znajdują się na jego pokładzie.

Quo vadis Dino Crisis?

Seria Dino Crisis ma pewien problem z tożsamością – pierwsza część była w trzecim wymiarze, proponowała nowe pomysły wizualne, śledzącą kamerę oraz nieco inny typ horroru. Dwójka była praktycznie strzelanką z mocno uzależniającym systemem punktacji i powrotem do statycznych, prerenderowanych lokacji i kadrów z siostrzanej serii z zombiakami. Trójka natomiast stoi w rozkroku pomiędzy obydwoma rozwiązaniami, wymagając dobrego zapamiętania ujęć kamery, co czasem frustruje. Z uwagi na to, że wiele korytarzy oraz pomieszczeń wygląda tak samo, korzystanie z mapy to mus. Jednak to nie zmutowane dinozaury są największym wrogiem, ale kamera. Mamy statyczne ujęcia, chociaż momentami we w pełni trójwymiarowym środowisku ujęcia zmieniają się w tak dziwaczny sposób, że nawet proste sekwencje platformowe z wykorzystaniem odrzutowego plecaka testują naszą cierpliwość. Po pewnym czasie można się z tym oswoić, szczególnie gdy będziemy stosować nieco ostrożniejsze podejście i zapamiętamy, co gdzie jest. Ciekawym pomysłem, choć w kilku momentach także frustrującym, jest to, że Ozymandias jest ruchomy i można zmieniać jego połączenia. Mapa niezbyt pomaga w nawigacji i czasami bardziej szkodzi, niż pomaga, jednak na dłuższą metę da się ogarnąć wszystko i wtedy okazuje się, że trzeci Dino Crisis nie jest taki tragiczny. Owszem, niektóre potyczki mimo małego wyzwania potrafią napsuć krwi, przemieszczanie się po pewnych segmentach Ozymandiasa to katorga, można się zgubić lub niepotrzebnie biegać pomiędzy dwoma identycznymi pomieszczeniami. Mimo to sama fabuła jest ciekawa i zawiera zwrot akcji – nic, co zasługiwałoby na nagrody, jednak przynajmniej scenarzyści starali się wpleść coś innego.

Pierwotnie planowano osadzić akcję trzeciego Dino Crisis w mieście opanowanym przez dinozaury. Gra miałaby przypominać Resident Evil 2, tylko zamiast zombiaków miały grasować prehistoryczne gady. Niestety z tego pomysłu zachowały się jedynie wspomnienia i kilka szkiców koncepcyjnych. Wszystko za sprawą zamachów, które miały miejsce 11 września. Japończycy uznali, że to nie jest dobry pomysł, aby przygotować grę ze zniszczonym miastem.

Shinny!

Wizualnie, mimo upływu lat, zmutowane dinozaury oraz modele postaci trzymają się całkiem dobrze, choć o wiele lepiej wyglądają prehistoryczne potwory, którym często brakuje skóry, bliżej im do zombiaków niż majestatycznych stworów z prehistorii. Ozymandias jest typowo futurystycznym, czystym jak łza, lśniącym pojazdem, pełnym typowych pomieszczeń z ekranami, pojemnikami z próbkami genetycznymi oraz oczywiście metalowymi skrzyniami. Jest także sporo elementów, które pokazują, że mimo zmiany zamysłu projektanci nie odwalili maniany. Pewne sekwencje są dość ciekawą odskocznią, natomiast animacje trzymają jakość, do której gry Capcomu przyzwyczaiły fanów przez lata ich dominacji na pierwszym PlayStation. Pod względem audio mamy typowo kiczowaty dubbing i jeszcze bardziej kiczowate dialogi, przynajmniej na początku. Choć im dalej, tym nie jest o wiele lepiej, ale ma to swój urok. Dino Crisis 3 miało sporo złej prasy, pod pewnymi względami zasłużenie, bo kamera jest tragiczna, ale ta gra zasługuje na szansę. W dniu premiery nie byłem fanem, ale skończyłem całość i mimo sporej dawki frustracji nie żałowałem poświęconego czasu. Teraz nie wiem, czy mogę polecić ten tytuł w pełni, bo to nie jest niedoceniony czy niezrozumiany hit. To gra z problemami, jednak niewątpliwie jest to kawałek historii elektronicznej rozgrywki wart choćby sprawdzenia. • **Konsolite**

Capcom Production 4
akcja

\+ pomysł, Ozymandias, dinozaury
– kamera, czytelność, balans

OCENA

Zanim FromSoftware wsławiło się w umysłach graczy jako pionier gatunku soulslike, wydało mnóstwo zupełnie innych gier. O wielu z nich, o dziwo, mówi się mało i odeszły w zapomnienie. Jednym z nich jest z pewnością Otogi: Myth of Demons.

Otogi jest prawdziwym ekskluzywem na pierwszego Xboksa, bo nigdy nie doczekało się żadnego portu i to nawet na PC (częsta praktyka Microsoftu w tamtych czasach). Pierwsze skojarzenie to mieszanka Devil May Cry i Onimushy. Trafiamy do niezwykle mrocznej, mitologicznej średniowiecznej Japonii, w której zostały zerwane pieczęcie oddzielające świat ludzki od „tego drugiego". Demony hasają sobie wesoło, a naszym celem jest ich eksterminacja. Tyle z podstaw fabuły – raczej standard niż wysokiej klasy world building jak w soulsach. Ale daje to radę.

Szybki i wściekły

Otogi to szybki akcyjniak. Dosłownie, bo każda misja jest ograniczona czasem przedstawionym za pomocą paska magii. Po wyczerpaniu się many magia przestaje działać, a nasz bohater wraca na zawsze do krainy umarłych. Tajemnicza księżniczka, która nam towarzyszy głosem i radą podczas gry, nie będzie w stanie nas dłużej utrzymywać na tym świecie bez zasobu magii. Na szczęście możemy go odnawiać, zabijając wrogów. Ale spokojnie, zwykły pasek życia też jest, choć raczej częściej zerkamy na ten kurczący się pasek magii. Taki design wymusza podział gry na krótkie levele, ale odwiedzamy dość przestronne lokacje, które zazwyczaj toczą się w typowych japońskich miejscówkach jak góry, świątynie, lasy, budynki z charakterystycznymi dachami i tak dalej.

W grze można zdobyć Moonlight Sword – charakterystyczny niebieskawy, połyskujący miecz, który od pierwszego wystąpienia w King's Field pojawia się w prawie każdej pozycji FromSoftware. I tutaj pełni funkcję bardzo silnego „endgejmowego" oręża, który trywializuje większość starć.

Tereny są wykonane całkiem ładnie i są bardzo mrocznawe, coś jak w serii Onimusha. Aha, no i mamy całkiem dużą zniszczalność otoczenia! Możliwe, że spora pamięć pierwszego Xboksa pozwalała na takie ekscesy. Wydaje mi się, że konkurencyjne PS2 raczej nie dałoby z tym rady.

Nasz bohater Raikoh (który wygląda jak typowy edgelord) ma do dyspozycji podstawowe ruchy bohatera gier akcji: skok, unik, kilka rodzajów zamachnięć bronią oraz magię. Z tym ostatnim trzeba uważać, bo gramy tu na wysokie ryzyko, że gdy zużyjemy magię do walki, nie wystarczy nam jej na przeżycie. A po game overze trzeba zaczynać całą misję od nowa. Mamy też zalockowanie się na przeciwniku, ale raczej standardowe, a nie znane z Dark Soulsów. Nie krążymy wokół demonów, tylko raczej nawalamy w nie, ile wlezie. Troszkę jak w DMC, ale jednak nieco inaczej. W Otogi mamy cały czas kontrolę nad kamerą, nie ma tu statycznych ujęć jak u Dantego. Bossowie dają nam w kość, ale nie ma tu mowy o epickich pojedynkach jak w Soulsach. Do tego FromSoftware ewidentnie musiało jeszcze trochę dojrzeć. Myśląc o specach z tego studia, mamy od razu w głowie wyżyłowany poziom trudności. No i oczywiście nie inaczej jest w tym przypadku. Stopień trudności szybko rośnie i nieraz przyjdzie nam powtarzać misje. Na szczęście co każdą próbę możemy w menu wybrać inną, zdobytą wcześniej broń, magię lub akcesoria, które pomogą nam w starciach z demonami i straszydłami. W Otogi gra się całkiem przyjemnie... jeśli lubi się staroszkolne klimaty gier i ich designu. Dziś tytuł ten wydaje się już trochę za prosty w swojej budowie. Powtarzalność misji i przeciwników jest duża, liczba combosów dość ograniczona, a na domiar złego... od pewnego momentu większość misji dzieje się na tych samych (ale lekko zmienionych) mapach! A żeby zobaczyć ukryty secret ending, musimy przejść całość dwa razy. Ale nie wiem, czy warto, bo fabuła i cutscenki są raczej średniawe i są tylko dodatkiem do krwawego wykaszania przeciwników.

Jeden na milion?

W tym tekście używałem wielu odniesień do innych gier, ale prawda jest taka, że mimo wszystko Otogi jest dość unikatowe. Trudno znaleźć podobne akcyjniaki na szóstej generacji konsol. Tytuł wyróżniał się nieco stylem rozgrywki, dobrą oprawą i był wydany w 2003 r., czyli naprawdę dawno i dopiero w czasie rozkręcania się wojny na eksy i formowania się gier typu „character action". I dlatego wydaje mi się, że warto o Otogi sobie przypomnieć. Zwłaszcza że wydane lata później Sekiro ciut czerpie z tej gry. • **Cypher**

FromSoftware
akcja, RPG

\+ oprawa, przyjemne siekanie, hardkorowa i mroczna
– czasem zbyt hardkorowa, krótki czas gry, bardzo powtarzalna rozgrywka

OCENA

2004

ERA HALO 2 I XBOX LIVE ARCADE

9 listopada 2004 r. ukazało się Halo 2, które już w dniu premiery pobiło rekordy sprzedaży. Wywołało też na Xbox Live prawdziwa boom – multiplayer w Halo 2 pozostał najpopularniejszym trybem w tej usłudze aż do końca życia pierwszego Xboksa. Ten sam sezon obfitował w debiuty pionierskich gier na Live Arcade (m.in. Bejeweled, Zuma) oraz pełnych tytułów takich jak Fable, OutRun 2 czy Ninja Gaiden, które wprowadziło niezwykle wymagający system walki i dało początek płatnym dodatkom Hurricane Pack.

MARZEC – obniżka ceny Xboksa do 149,99 dol.

MARZEC – wypuszczono Crystal Xbox, limitowaną, półprzezroczystą konsolę, która dziś osiąga zawrotne ceny w serwisach aukcyjnych.

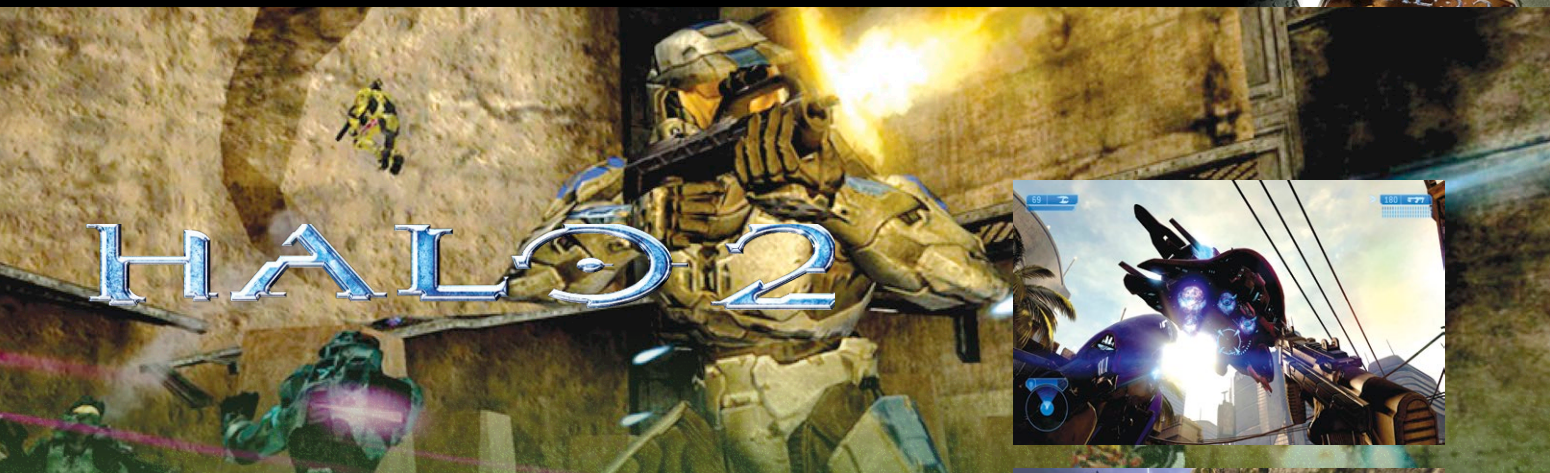
LIPIEC – Xbox Live osiągnęło 1 mln subskrybentów; wprowadzono komunikację głosową i nowe statystyki.

PAŹDZIERNIK – Bungie rozdaje prezerwatywy promujące Halo 2 z dwuznacznymi hasłami „Coming soon" i „It's good to play together".

LISTOPAD – debiut Xbox Live Arcade (m.in. Bejeweled, Zuma, Robotron: 2084); importowany Xbox trafia do niektórych polskich sieciówek (np. Media Markt); sprzedaż konsoli przekracza 20 mln egzemplarzy.

KLUCZOWE PREMIERY:

BURNOUT 3: TAKEDOWN
FULL SPECTRUM WARRIOR
FABLE
HALO 2
NINJA GAIDEN
OUTRUN 2
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
THIEF: DEADLY SHADOWS



Gdy w 2004 r. ukazało się Halo 2, ciśnienie na rynku było niebotyczne. I nie chodzi wyłącznie o oczekiwania fanów gry Bungie. Wystarczy uświadomić sobie, że w tym samym momencie wychodziły też Half-Life 2 oraz GTA: San Andreas. I każda z tych gier dowiozła. Niezłe jaja, ale był jeden plus tej sytuacji: każdy tytuł debiutował na innej platformie, a na konkurencyjne trafił dopiero po roku. Gracze mieli dość czasu na wojenki o wyższości Bożego Narodzenia nad Wielkanocą...

A puszyć się było czym, bo sequel tytułu startowego Xboksa był nie tylko solidną ewolucją pod kilkoma względami, ale przyniósł też powiewy świeżości. Jeśli Halo: Combat Evolved było opowieścią o samotnym bohaterze, to Halo 2 jest epicką narracją o konflikcie widzianym z dwóch stron. Po 21 latach pozwolę sobie na spoiler: gracz wciela się nie tylko w Master Chiefa, ale także w jego dotychczasowego wroga z Przymierza (w tej roli Arbiter). To nie był prosty fabularny trik, ale przemyślany krok, który pogłębił uniwersum i dodał mu więcej niuansów. Przymierze, wcześniej przedstawione jako monolityczna rasa fanatycznych najeźdźców, zyskało twarz i motywacje.

Naturalna ewolucja

Ta narracyjna dwutorowość sprawiła, że historia stała się mniej czarno-biała, a dzięki solidnemu voice actingowi i przemyślanej reżyserii cutscenek wyjątkowo angażująca jak na tamte lata. W parze z wciągającą opowieścią szło świetne tempo rozgrywki – oczko w głowie Bungie. Gracz jest perfekcyjnie prowadzony przez małe i średnie potyczki, rzucany w rozmaite miejscówki (w odróżnieniu od oryginału), od czasu do czasu biorąc udział w masywnej bitwie, aby poszukać szczęki na glebie. A gdy już ją znajdzie, dostaje w twarz twistem fabularnym, który wgniata w fotel i każe jeszcze mocniej ścisnąć pada. Tak, kluczowe było pilne śledzenie fabuły, inaczej mogło wkraść się poczucie lekkiego chaosu i zagubienia. Uczucie nieobce graczom, którzy dobrnęli do końca – cokolwiek nagłego i szokującego. Jedni mówią, że zrodzonego z pośpiechu produkcyjnego, inni, że precyzyjnie zaplanowanego. Fani cliffhangerów mieli święto, inni toczyli pianę, zmuszeni czekać na Halo 3.

Po innowacyjnym oryginale i wprowadzeniu kilku standardów w gatunku rozgrywka w sequelu jest zdecydowanie mniej rewolucyjna, co nie oznacza braku nowości. Najbardziej znaczącą jest możliwość korzystania z dwóch broni jednocześnie – dual wielding. Kombinacje różnych broni zwiększały dynamikę starć, szczególnie w bliskim dystansie. Nowości (np. Battle Rifle czy Energy Sword) świetnie uzupełniły arsenał, a każda z nich była odpowiednio zbalansowana i miała swoje miejsce w strukturze walki. SI ponownie nie zawodzi: przeciwnicy flankują, wykorzystują granaty, chowają się za osłonami, a towarzysze broni nie są już tylko mięsem armatnim. Walki z większą liczbą przeciwników, pojazdy i dynamiczne środowiska czynią kampanię znacznie bardziej urozmaiconą niż w poprzedniku. Także pod względem tempa – mniej tu powtarzalnych korytarzy, a więcej skryptowanych sekwencji i dialogów, które budują poczucie filmowości. To ostatnie wydatnie podbija świetna warstwa audiowizualna, w tym muzyka duetu O'Donnell–Salvatori, która ponownie okazała się nie tyle tłem, ile pełnoprawnym narratorem. Zderzenie chóralnych motywów z gitarowymi riffami Steve'a Vaia nadało grze agresywniejsze, wojenne brzmienie.

Z graniem przez Xbox Live Polacy mieli pod górkę, bo u nas oficjalnie Xboksa nie było. Jednak szybko rozeszło się, że konto XL można założyć na dowolny adres z kraju, gdzie usługa istnieje (prym wiodła ambasada Polski w Wielkiej Brytanii). Do dzisiaj mam karteczkę z tym adresem. Oczywiście w pudełku z Halo 2.

Fundamenty Xbox Live

Jednak to multiplayer uczynił Halo 2 prawdziwym fenomenem. Była to pierwsza gra, która w pełni wykorzystała potencjał usługi Xbox Live (zapraszam do ramki po ciekawostkę). Automatyczny matchmaking (2–16 graczy), rankingi, listy znajomych i rotacyjne playlisty to ukształtowane przez Bungie standardy, które dziś traktujemy jako oczywistość. Balans map, ich przejrzystość i otwartość na różne style gry dopracowano z chirurgiczną precyzją, a studio (w odpowiedzi na rosnącą bazę graczy) regularnie wspierało grę aktualizacjami (dziś standard „live ops", wtedy nowość).

Chociaż to „tylko" FPS, który momentami może wydawać się dziwaczny, to sequel bez wątpienia ugruntował pozycję marki. Dla wielu to właśnie Halo 2, a nie część pierwsza, stanowi prawdziwy przełom. Tak czy inaczej jedno jest pewne: dzięki ambicjom Bungie dostaliśmy jeden z konsolowych kamieni milowych. • **Butcher**

Bungie
strzelanina

\+ usprawnienia oryginału, epicka kampania, uzależniający multiplayer online
– doczytywanie tekstur, chrupnięcia animacji, kombinacje z Xbox Live w Polsce

OCENA

THIEF
DEADLY SHADOWS

Rok 1998 przyniósł nam trzy wybitne skradanki: Tenchu, Metal Gear Solid i Thief: The Dark Project. Trzeci tytuł, podobnie jak jego kontynuacja, nigdy nie zawitał na konsolach. Ta luka została wypełniona dopiero w epoce Xboksa wraz premierą trzeciej części.

Splinter Cell: Średniowiecze

Świat Thiefa był klimatyczną mieszanką średniowiecza ze steampunkowymi elementami. My wcielaliśmy się w Garretta, tytułowego złodzieja, który operuje w City, metropolii, gdzie ścierają się interesy różnych frakcji i stowarzyszeń. Dobre miejsce na zarobienie kasy. Pierwsze dwie części oferowały wyłącznie widok FPP, Deadly Shadows daje taką opcję, ale twórcy sugerowali tryb TPP. Jeden rzut okiem na grę i od razu było czuć inspirację Splinter Cell, chociaż oryginał poprzedzał misje Sama Fishera.

Podstawowy wachlarz ruchów Garretta opierał się na cichej eliminacji przeciwnika z bliska, walce za pomocą sztyletu (ostateczność) i wykorzystywaniu różnego rodzaju gadżetów i uzbrojenia. Pierwsze skrzypce grał tutaj łuk i seria specjalnych strzał. Garrett mógł zgasić pochodnię strzałą wodną, rozprowadzić olej na posadzce dzięki specjalnej strzale (przeciwnik tracił równowagę, olej można było też podpalić) czy sprawić, że powierzchnia, po której się poruszał, stawała się porośnięta przez roślinność, przez co strażnicy nie słyszeli naszych kroków. Opcji było znacznie więcej i bez odpowiednio dobranego sprzętu nie było mowy o zaliczeniu coraz bardziej wymagających poziomów.

Seria dostała jeszcze jedną szansę w 2014 r. wraz z rebootem pod tytułem Thief. Nie była to zła gra, ale jedną nogą tkwiła w epoce X360, a drugą w świecie Xbox One (cross-gen). To wpłynęło na jej jakość. Seria nigdy się nie podniosła po tej porażce.

Metal Gear Thief

Po krótkim tutorialu mogło się wydawać, że Deadly Shadows będzie dość liniowe, ale to były pozory. Po pierwsze, gra dawała względnie dużo swobody w doborze wykorzystywanego przez nas sprzętu, o czym wspomniałem już przed chwilą. Aby zdobyć środki operacyjne, Garrett musiał „pożyczać", co popadło, a potem sprzedawać graty. Pomiędzy misjami mogliśmy się przemieszczać po fragmencie City, nie tylko dokonując zakupów, ale również znajdując dodatkowe misje, a także – zgadliście – kraść, co popadnie. Jeśli przegięliśmy z tym ostatnim, stawaliśmy się głównym bohaterem listu gończego.

Gdyby Deadly Shadows było kolejną skradanką osadzoną w szpiegowskich klimatach, gra nie wyróżniałaby się na tle konkurencji. Na szczęście świat Garretta był ciekawy – tajne organizacje, magia, tajemnicze rytuały i przeciwnicy, a także gościnne występy stworzeń, które nie były ludźmi (m.in. humanoidalne szczury, morskie kreatury, zombie czy nawet wielki potwór). Każda plansza miała swoją unikatową atmosferę. Jedną z najbardziej zapadających w pamięci miejscówek był sierociniec, który przerobiono na dom dla obłąkanych. Cały etap stanowił małą historię w większym świecie gry. Za xboksowym Thiefem stała część ekipy odpowiedzialna za oryginalne tytuły na PC i to zwyczajnie było czuć – wiedzieli, co chcą pokazać. Od początku myślano o grze z otwartym światem. Ambitne plany trzeba było trochę zmodyfikować, ale wiele z pierwotnych założeń dla Thiefa III (bo taki był początkowo jego tytuł) udało się wdrożyć.

Z technicznego punktu widzenia gra hulała na tym samym silniku, co Deus Ex: Invisible War, dzięki czemu odziedziczyła wszystkie ciekawe efekty graficzne, ale i problemy ze spadkami liczby klatek na sekundę. Dało się to przeżyć, ale momentami nie wyglądało to dobrze. Po kilku godzinach, kiedy poziom trudności stanowił już rzeczywiste wyzwanie, a my mieliśmy wystarczająco sprzętów i umiejętności, gra wciągnęła na tyle, że techniczne niedoróbki schodziły na drugi plan.

Deadly Shadows nie okazało się komercyjnym sukcesem – prace nad częścią czwartą zostały zawieszone. W epoce szpiegów złodziej tradycjonalista nie miał czego szukać. Szkoda, bo Thief na Xboksa zasługiwał na to, aby skraść serca graczom. • **Dżujo**

Ion Storm/Eidos
skradanka

\+ fajne pomysły, atmosfera, łuk i inne gadżety, stylistyka
– drobne kwestie techniczne, animacja, czasami AI wrogów

OCENA

FULL SPECTRUM WARRIOR

Wśród wszystkich gatunków dostępnych na Xboksie za ten najsłabiej „obsłużony" należałoby uznać strategie. Nic zatem dziwnego, że w zalewie gier pokazujących wojnę jako kolejną strzelankę Full Spectrum Warrior był czymś zupełnie innym. Ale to nie był jedyny powód jego wyjątkowości – w 2004 r., rok po inwazji na Irak, gracze otrzymali tytuł, który podchodził do tematu działań wojskowych odważniej niż wiele współczesnych gier.

Tactical – bez espionage i action

FSW od pierwszych minut zaskakiwał sposobem pokazywania działań wojennych w terenie miejskim. Pod dowództwo gracza oddano dwa małe oddziały (drużyny), z których każdy składał się z czterech żołnierzy. Wydając rozkazy w czasie rzeczywistym, musieliśmy przeprowadzić wojskowych przez kolejne misje. Nie był to jednak typowy RTS z tamtego okresu. Kamerę umieszczono jak w strzelance TPP, ale wszystkie próby działania jak w grze akcji kończyły się zgonem. Kluczem do sukcesu było przemieszczanie się z jednej osłony do drugiej i skuteczne, naprzemienne krycie ogniowe, tak aby okrążyć przeciwnika, jednocześnie nie dając się zaskoczyć. W skrócie, robiliśmy to samo, co walczący w Iraku czy Afganistanie żołnierze, ale na konsoli.

Przed napisaniem tej recenzji nie zdawałem sobie sprawy, że FSW powstał jako projekt dla wojska. Twórcy chcieli wykorzystać konsole do stworzenia symulatorów oddających realia działań wojennych. Podczas produkcji FSW zorientowali się, że można z tego zrobić ciekawą grę wideo. Xbox nadał się do tego najlepiej ze względu na wbudowany dysk twardy (opcja zapisania całej rozgrywki do jej późniejszej analizy), dlatego też

Prawie dwa lata po premierze oryginału pojawił się sequel – Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (marzec 2006 r.). Pomimo dodania nowych broni, a nawet możliwości m.in. wydawania rozkazów pojazdom, gra bardziej przypominała dodatek niż pełnoprawną kontynuację.

był platformą docelową dla FSW. Wersje na inne konsole pojawiły się później. Co ciekawe, oryginalna odsłona na Xboksa – po wpisaniu odpowiedniego kodu – umożliwiała sprawdzenie wersji dla wojska (różnice nie są ogromne, obejmują otoczkę fabularną i kilka drobnych zmian). W dalszej części recenzji będę się skupiał wyłącznie na komercyjnej wersji FSW.

Hooah i do boju!

Skoro jesteśmy przy fabule – pomimo względnego realizmu twórcy zdecydowali się na wysłanie gracza do fikcyjnego kraju na Bliskim Wschodzie (Zekistan), chociaż jest on tak naprawdę fuzją Iraku i Afganistanu. Wojska NATO rozpoczynają misję obalenia tamtejszego dyktatora wspierającego terroryzm, co oznaczało serię misji w obszarze miejskim zakończoną polowaniem na watażkę. Dwie dodatkowe misje powstały z myślą o Xbox Live (do rozegrania z drugą osobą). Całość była spięta krótkimi scenkami i briefingami. W zasadzie na ekranie widzieliśmy wydarzenia, które kilka miesięcy wcześniej na żywo przedstawiały telewizje informacyjne, pokazując wojnę w Iraku. Wyobrażacie sobie dzisiaj wysokobudżetową grę wideo tak wyraźnie odnoszącą się do aktualnych kwestii politycznych?

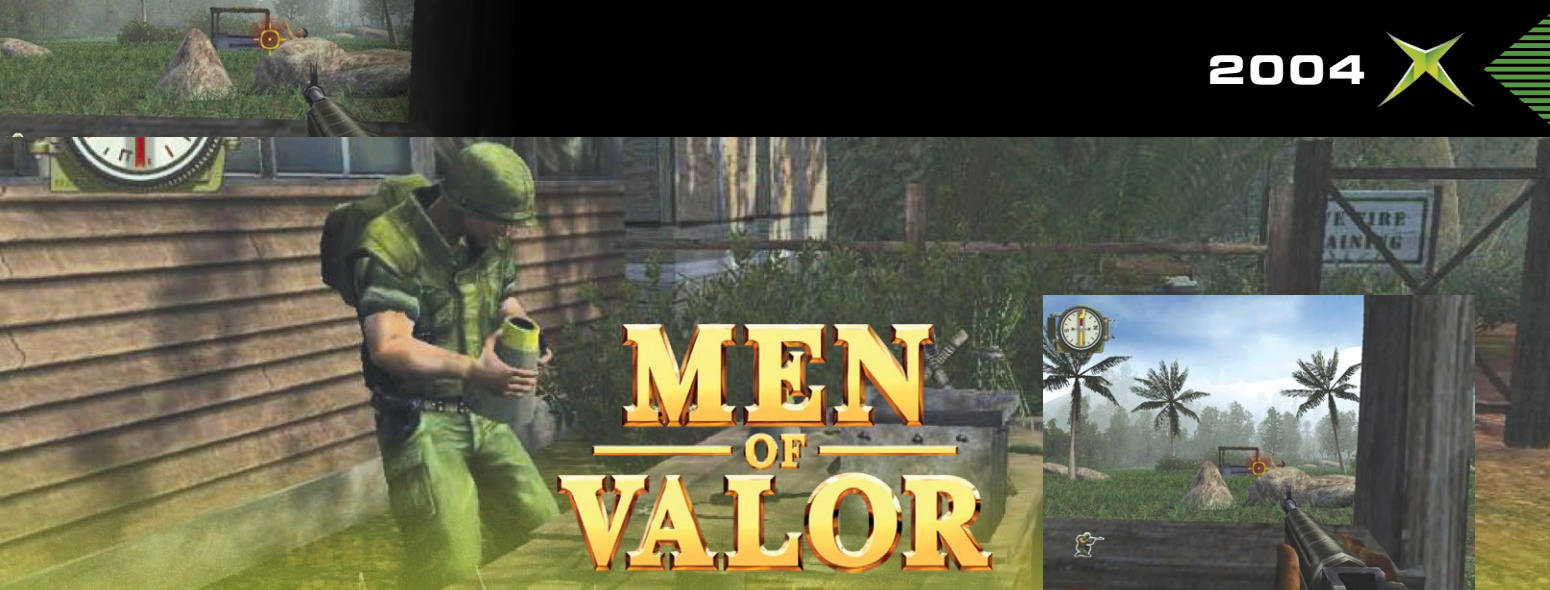
Zostawmy jednak ten aspekt. Kluczowe w FSW – jak w każdej grze – były mechanika i grywalność, a tutaj twórcy z Pandemic spisali się naprawdę dobrze. Każdy z czterech członków oddziału miał inną broń (jedna sprawdzała się lepiej do ostrzeliwania, inna do zdejmowania „tango" z daleka), do tego granaty i możliwość wezwania wsparcia np. w postaci ataku moździerzowego. Czasami do akcji wkraczał trzeci oddział, ale były one ustalone przez scenariusz gry. Może nie brzmi to spektakularnie, ale metodyczne przedzieranie się przez kolejne zniszczone ulice i kombinowanie, jak okrążyć wroga, było bardziej emocjonujące niż niejedna strzelanka FPP.

Ze wszystkich tytułów, które ograwałem do Xbox Extreme, Full Spectrum Warrior najmocniej uświadomiło mi, że nie mamy takich produkcji na konsole – ciekawych gier taktycznych, które odważnie pokazują autentyczne wydarzenia i trudne tematy, nawet jeśli przez pryzmat uproszczonej rozrywki. Skończyłem tę grę ponad 20 lat temu i po tej recce obiecałem sobie, że zrobię to kiedyś ponownie. • **Dżujo**

Pandemic
strzelanina, taktyczna

\+ świetna mechanika, taktyczne podejście, realizm, autentyzm
– czasami frustrująca, pod koniec dość powtarzalny schemat rozgrywki

OCENA



MEN OF VALOR

W jednym z moich ulubionych odcinków „Star Treka" porucznik Data dostaje od kapitana Picarda życiową lekcję, która przypomina mi się podczas rozmyślań nad losem takich produkcji jak Men of Valor. „Bywa tak, że nie popełniamy żadnego błędu, a i tak ponosimy porażkę. To nie oznaka słabości – to samo życie".

Czujesz to? To napalm, synu

Gwiazdy zdawały się tej gierce sprzyjać. Studio 2015 miało za sobą kilka ładnych lat doświadczenia oraz solidną renomę jako twórca przełomowego Medal of Honor: Allied Assault. Pozycja ta wywołała w 2002 r. prawdziwe tsunami w obrębie gatunku: gracze zachwycili się niezwykle immersyjną rozgrywką, która wykorzystując dziesiątki skryptów, serwowała jedną efekciarską akcję za drugą. Dwa lata później rynek zalany był lepszej i gorszej jakości produkcjami „inspirującymi" się MOH; FPS-y pełne epickich bitew z nazistami biły rekordy sprzedaży, zwłaszcza po sukcesie duchowego następcy Medala, czyli Call of Duty. Wydawało się, że każdy tytuł, który daje nam do ręki pepeszę i zrzuca na przeorane bombami mapy, jest niemalże skazany na sukces, o ile nie będzie kompletnym szrotem. W takich to okolicznościach ekipa 2015 wpadła na pomysł, jak zrobić grę jednocześnie oryginalną i będącą powtórką z rozrywki. Otóż autorzy jako jedni z pierwszych postanowili wykorzystać sprawdzoną recepturę MoH w gierce o Wietnamie. Brzmiało to sensownie: dotychczasowe produkcje osadzone w realiach największej militarnej porażki USA borykały się z limitami technologii. Jeszcze kilka lat wcześniej tworzenie gierek toczących się w dżungli było zwyczajnie niemożliwe, jeżeli twórcy marzyli o jakimkolwiek poziomie realizmu. W 2004 r. wymodelowanie sensownie wyglądających drzew, relatywnie gęstej trawy i obsadzenie tej wirtualnej flory na levelach dających graczowi pole manewru nieco większe niż wąski korytarz wykarczowany w dżungli było już jak najbardziej możliwe. Ambicją studia było więc stworzenie pierwszej „filmowej" strzelanki o wojnie w Wietnamie i wydawało się, że projekt po prostu musi wypalić.

Jednym z detali, na którym oparto część kampanii reklamowej, był kolor skóry bohatera: wciśnięcie gracza w kamasze ciemnoskórego żołnierza miało ponoć szlachetny cel przypomnieć, że życie na froncie oddali Amerykanie o przeróżnym pochodzeniu. Na gameplay nie wpływało to jednak w żadnym stopniu.

Uwielbiam zapach napalmu o poranku

Dobrze pamiętam hype przed premierą. Demówka zdmuchnęła mi kamasze: pojedynczy udostępniony poziom ograłem kilka tuzinów razy. Zachwycałem się znanym z filmów uzbrojeniem, będącym powiewem świeżości po kilku latach prucia w kółko z MP40 w kolejnych klonach CoD. Jarałem się detalami budującymi „wietnamski" klimat: Hueye grzmiące rock'n'rollowymi hitami z głośników, towarzysze broni nadziewający się na skitrane w gąszczu pułapki, wieśniacy udzielający schronienia czerwonej zarazie, zapalniczki pojawiające się w dłoniach żołnierzy, zwiastujące pacyfikację kolejnej wioski... Wszystkie te utrwalone w popkulturze motywy z „Plutonu" czy „Hamburger Hill" można było odegrać osobiście, ryzykując co najwyżej nabawienie się odcisków od pada zamiast oberwania znienacka bagnetem pod żebro. Pełna wersja gry tylko pogłębiła mój zachwyt. Nocne potyczki oświetlane fosforowymi smugami; ucieczki przed gradem pocisków z moździerzy ukrytych w głębi dżungli; szturmowanie wzgórz wstrząsanych eksplozjami napalmu... Kampania MOV to interaktywne „greatest hits" filmów o Wietnamie! Jest to zatem gierka, która całkowicie spełniła moje oczekiwania i jeśli musiałbym się do czegoś przyczepić, to wskazałbym jedynie na system leczenia, który jest irytującą hybrydą tradycyjnych apteczek i autoregeneracji: bandażujemy się tu własnoręcznie i nieraz zaliczymy zgon od zbłąkanej kulki podczas przywracania HP.

Całe wzgórze pachniało zwycięstwem

Niestety mimo pozornie sprzyjających wiatrów Men of Valor rozminął się z sukcesem. Sequele MoH i CoD nadal sprzedawały się doskonale, więc nie można gdybać o malejącym zainteresowaniu gatunkiem. Może stanowiąca większość klienteli publika w USA nie była jeszcze gotowa traktować Wietnamu równie lekko jak heroiczne dziurawienie hitlerowców? Kto wie. Możliwe, że to po prostu jedna z wielu gierek, które pomimo że zrobiły wszystko jak trzeba, zwyczajnie miały pecha. Tak to w życiu bywa. • **Rozkminator**

2015 Inc.
strzelanina

\+ oddanie klimatu filmów o Wietnamie, sztuczki maskujące liniowy design poziomów
– mozolny system leczenia, gwałtowny skok trudności pod koniec

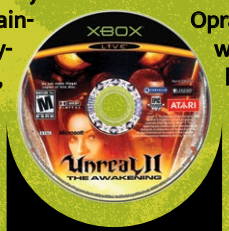
OCENA

Unreal II
THE AWAKENING

Na pierwszy rzut oka wszystko się zgadza – tytuł z serii Unreal, potężny silnik graficzny, space opera z potencjałem i solidne studio (Legend Entertainment). Gdy w 2004 r. Unreal II wylądował na pierwszym Xboksie, wielu liczyło na coś więcej niż kolejnego sci-fi shootera. Czy konsolowa wersja rzeczywiście budziła „przebudzenie", czy raczej przeszła niezauważona?

Nie Tournament, nie DOOM, nie Halo

Wbrew temu, co mogłaby sugerować marka, Unreal II to kompletnie inna bajka niż Unreal Championship czy Tournament. Zapomnij o szybkich deathmatchach i rocket jumpach – tu mamy liniową kampanię dla jednego gracza, z naciskiem na historię i eksplorację. Grasz jako John Dalton, były marine, obecnie strażnik porządku na peryferiach galaktyki. Brzmi jak z katalogu sci-fi klasy B? Bo tak jest. Fabuła nie porywa, ale prowadzi przez serię misji na zróżnicowanych planetach – od pustynnych kolonii po tropikalne światy. Każda lokacja ma swój klimat, a oprawa wizualna – jak na Xboksa – nadal robi dobre wrażenie. Silnik Unreal Engine 2 został świetnie zaadaptowany. Na Xboksie Unreal II to jedna z ładniejszych strzelanek swojej generacji. Dynamiczne światło, refleksy, oświetlenie i design poziomów – widać tu rękę do sci-fi. Modele przeciwników są dopracowane, a futurystyczne lokacje aż proszą się o screenshoty. Tytuł działa w rozdzielczości 480p, choć potrafi zwolnić przy większym zamieszaniu. Mimo to styl i detale nadrabiają. Świetna oprawa wizualna jednak to nie wszystko – pora spojrzeć na samo mięso rozgrywki.



Unreal II był ostatnią dużą produkcją Legend Entertainment, które zamknięto niedługo po premierze wersji konsolowej. Port na Xboksa działał stabilniej niż wersja PC. Miał mniej bugów, trzymał lepszą płynność i oferował lepszy balans broni – to jedna z nielicznych takich sytuacji. W arsenale wyróżniała się osobliwa broń Takkra, której projekt oparto na zachowaniu... królowej pszczół. Rojące się pociski atakowały przeciwników falami, co dawało bardzo charakterystyczny efekt.

Dźwięk, który nie zostaje w głowie

Oprawa audio wypada dość zachowawczo. Muzyka to głównie ambientowe podkłady, które spełniają swoją funkcję, ale nie zapadają w pamięć. Brakuje wyrazistego motywu przewodniego czy dramatycznych akcentów. Efekty dźwiękowe broni i eksplozji są poprawne, choć niczym się nie wyróżniają. To jedno z tych doświadczeń, które robią wrażenie pod względem wizualnym, ale w kwestii dźwięku zostają w cieniu.

Strzelanie? Jest, ale bez pazura

Choć uzbrojenie wygląda solidnie (plazma, wyrzutnie, karabiny z alternatywnym ogniem), to feeling broni jest przeciętny. Brakuje soczystego odrzutu, wyraźnych animacji trafień czy ciężaru znanego choćby z Halo. AI przeciwników też nie pomaga – zachowują się przewidywalnie i raczej stoją na przeszkodzie, niż aktywnie walczą. Są momenty, gdy można korzystać z wieżyczek lub wspomagać się sojusznikami, co sugeruje namiastkę taktyki. W praktyce to raczej ozdoba i nie ma realnego wpływu na gameplay. Po zakończeniu kampanii można było wskoczyć w tryb sieciowy. Pozycja wspierała Xbox Live oraz lokalny system link, oferując tryby pokroju Deathmatch czy Capture the Flag. Choć daleko jej było do rozmachu Unreal Championship, obecność funkcjonalnego multiplayera była wówczas atutem – sieciowe FPS-y dopiero raczkowały na konsolach.

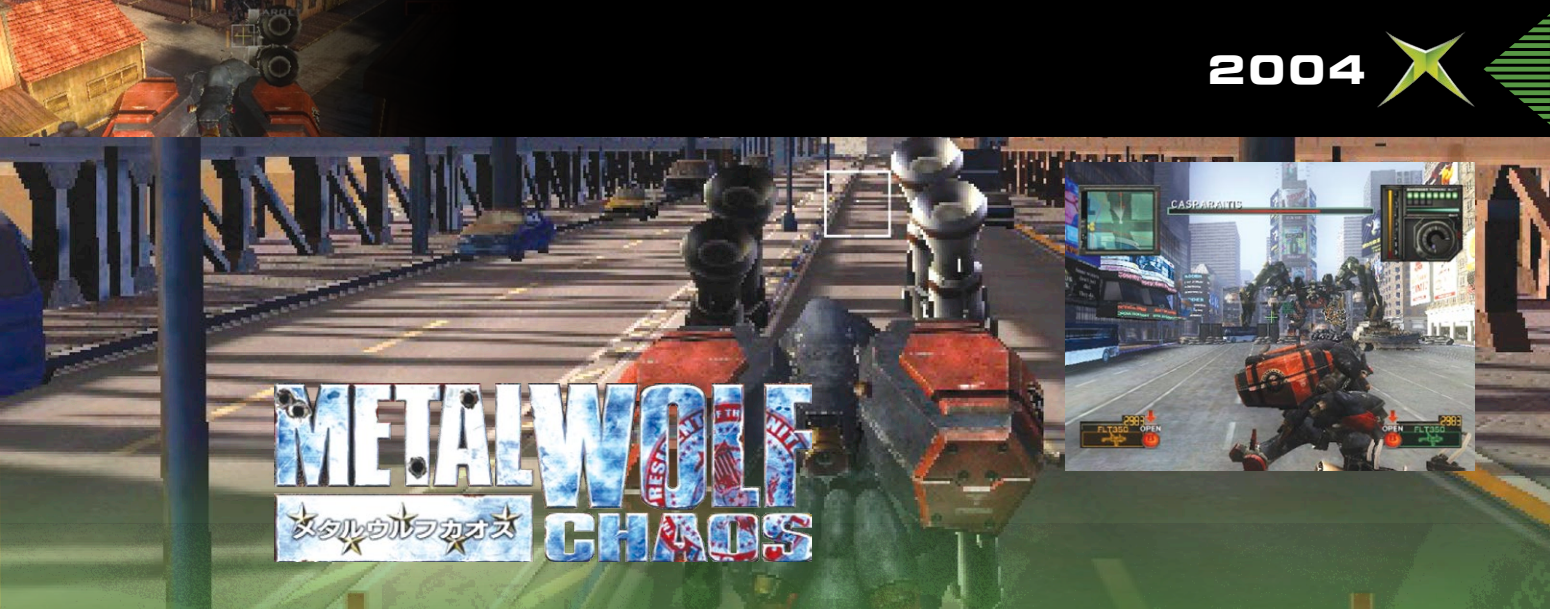
Marka, która wprowadza w błąd

Niektórzy gracze kupili Unreal II z myślą, że czeka ich pełnokrwisty sieciowy shooter. Tymczasem dostali powolną kampanię singleplayer z narracją i przerywnikami. Rozczarowanie? W wielu przypadkach zdecydowanie tak. Trudno powiedzieć, do kogo dokładnie miał trafić ten projekt – fanów Championship raczej nie porwał. Dialogi i przerywniki filmowe starają się budować świat i relacje – szczególnie z załogą statku Atlantis – ale tempo i scenariusz kuleją. Nie ma tu intensywności znanej z DOOM-a 3 ani emocjonalnej głębi znanej z późniejszych RPG-ów sci-fi. Tytuł próbuje grać na poważnie, ale brakuje mu wyrazistości – historia przemyka, zostawiając wrażenie niedosytu. Unreal II: The Awakening na Xboksa bardziej imponuje grafiką niż emocjami. Mało ciekawa kampania i przeciętne strzelanie powodują, że trudno ją stawiać obok tuzów gatunku. Jeśli jednak szukasz liniowej, ładnej strzelanki sci-fi z klimatem i chcesz zobaczyć, co potrafił silnik Unreal Engine 2 na konsoli – warto dać tej pozycji szansę. Tylko nie oczekuj fajerwerków. • **Aki**

Legend Entertainment
strzelanina

\+ oprawa graficzna, klimat klasycznego sci-fi, ponowne wsparcie przez Insignię (online!)
– przeciętna narracja i strzelanie, słabe AI, tryb sieciowy nie dorasta do serii Unreal

OCENA



Bardzo życzyłbym sobie, żeby moje teksty były wolne od politycznego wydźwięku, niestety nie jestem w stanie tego zagwarantować tym razem – nasza dzisiejsza tematyka na to absolutnie nie pozwala. Bo jak zachować neutralność, gdy wcielasz się w prezydenta wielkich Stanów Zjednoczonych Ameryki, który w bojowym mechu równa z ziemią całą armię własnego kraju? Jest to najbardziej amerykańska gra, w jaką zagracie na klasycznym Xpudle, i to zrobiona przez Japończyków. Warto na wstępie zaznaczyć, że zrobiło ją FromSoftware – tak – twórcy takich perełek jak Dark Souls i Armored Core, a do tego była wydana tylko i wyłącznie w Japonii.

Richa-a-ard!

Tak, dobrze czytasz. Zanim FromSoftware stworzyło Demon's Souls, wypuściło tę operę patriotyzmu na sterydach, napędzaną rakietami, satyrą i wątpliwą znajomością amerykańskiego systemu politycznego. Zanim przejdziemy do ogółu i szczegółu, wita nas nadzwyczajna scena: Biały Dom zostaje zaatakowany przez wojska wiceprezydenta, który uznał, że demokracja to nuda i że teraz czas na wojskową dyktaturę. Prezydent Michael Wilson – nie mylić z Woodrowem – nie zamierza się jednak poddać. Wskakuje do swojego eksperymentalnego, bojowego mecha, przysięga uratować Amerykę i... wyskakuje przez ścianę Białego Domu, demolując ją rakietami i zarzucając one-linerem. Bardziej amerykańskie byłoby tylko, gdyby wyskoczył prosto na konia, odpalił cygaro i krzyczał „yee-haw!". Najlepsze jest to, że nawet nie byłoby to sprzeczne z koncepcją gry, więc myślę, że już ustaliliśmy, z jakim poziomem absurdu mamy tutaj do czynienia. A, no i to nie jest cutscenka. To jest tutorial. Tak się zaczyna Metal Wolf Chaos, gra wydana w 2004 r. wyłącznie w Japonii, wyłącznie na klasycznego Xboksa, jako lokalny prezent dla wszystkich kilkunastu japońskich fanów zachodniej konsoli, którzy – jak podejrzewam – przez większość rozgrywki nie mieli pojęcia, co się właściwie dzieje.

Metal Wolf Chaos nie miało oficjalnej angielskiej lokalizacji aż do 2019 r., kiedy Devolver Digital wydało zremasterowaną wersję.

Gundam na prezydenta

Rozgrywka? Jest dokładnie tym, co obiecuje okładka: mech z pięcioma działkami na rękę, możliwością wymiany broni w locie i misjami polegającymi na totalnej anihilacji wszystkiego, co rusza się, stoi, lewituje lub wygląda na podatne na eksplozję naszych pocisków. Między misjami mamy możliwość rozbudowy i zakupu dodatkowego arsenału, ale to nie Armored Core, byśmy spędzali godziny, ulepszając naszego mecha. Większość broni jest bezużyteczna i szybko znajdziemy najodpowiedniejszy dla naszego stylu oręż. Sterowanie jest toporne – bo to Xbox, bo to 2004 r., bo to mech, ale nie tak jak Gundam, tylko bardziej jak Goliath ze StarCrafta. Jest dość ociężały, ale to działa i nie czujemy, abyśmy potrzebowali znacznie większej manewrowalności, niż już mamy. Kamera dla wprawionych w temacie nie płata większych figli. Kiedy jednak odpalasz wszystkie rakiety naraz i zza dymu wyłania się Twój prezydent krzyczący „Richard! I'm taking America back!", wszystkie problemy znikają. Pomimo absurdu gra buduje dziwnie skuteczną satyrę na amerykański militaryzm i politykę: wszystko jest tu tak przerysowane, że nie sposób nie zadać sobie pytania: „czy tak wygląda nasza popkultura dla Japończyków?". Wszystko okraszone jest niesamowitą muzyką rockową nakręcającą nas do walki, a wisienką na torcie niech będzie angielski voice acting. W Metal Wolf Chaos nie ma japońskiego dubbingu. Japończycy, grając w swojego pięknego exclusive'a, musieli zdzierżyć angielskie głosy, których zachodni gracze mieli nigdy nie usłyszeć. Aktorzy głosowi dają z siebie wszystko – protagonista Michael prawie nieprzerwanie krzyczy, nasza asystentka brzmi jak telefonistka z obsługi klienta w kablówce, zaś Richard, główny antagonista, jakby najsympatyczniejszemu człowiekowi w studiu kazali udawać złego.

I am the president

Metal Wolf Chaos to gra, która nie miała prawa istnieć, a jednak istnieje, i to z jakim rozmachem. Głupia? Oczywiście. Przestarzała? Jasne. Ale też niepodrabialna, szalona, unikalna i dziś, w dobie nudnych shooterów i gier udających realizm, świeższa niż kiedykolwiek. Nie dlatego że dobrze się gra czy jest nowatorska, tylko dlatego że nie da się jej pomylić z niczym innym. Jest to doświadczenie, które każdy gracz musi przeżyć chociaż raz w życiu. Jeśli docenicie kiczowatość tej produkcji, to stanie się Waszą ulubioną grą. • **Azi**

FromSoftware
strzelanina

\+ przepiękna rozpierducha, humor, design mechów oraz wrogów, soundtrack
– zbyt krótka, o wszystkim innym nie pozwala mi mówić rząd

OCENA

KINGDOM UNDER FIRE
THE CRUSADERS

Jeśli ktoś powie Ci, że na pierwszym Xboksie nie było niczego ambitnego z gatunku RTS, rzuć mu Kingdom under Fire: The Crusaders w twarz, najlepiej w steelbooku. Bo to nie tylko jeden z najoryginalniejszych tytułów w historii konsoli, ale też gra, która bez ostrzeżenia łączyła taktykę czasu rzeczywistego, naparzankę na miecze i klimat fantasy z metalową muzyką w tle.

Total War spotyka Dynasty Warriors i robi z tego symfonię chaosu

Wchodzisz w buty generała. I to nie takiego, który siedzi w namiocie i krzyczy znad mapy. Tu prowadzisz oddziały, ale też sam wbijasz się w środek pola walki i robisz z orków mielonkę. To jakby Total War dać do ograniania komuś, kto woli Dynasty Warriors, ale nie chce rezygnować z myślenia. Brzmi chaotycznie? Bo takie właśnie było. Ale w tym szaleństwie była metoda – i sporo adrenaliny. Nie wystarczyło mieć szybkich palców, trzeba było jeszcze myśleć jak dowódca i bić się jak bohater. Gra oferowała cztery kampanie – dwie po stronie ludzi, dwie po stronie mrocznych istot. Każda z nich toczyła się na dużych, otwartych mapach, gdzie zarządzałeś armiami łuczników, kawalerii, piechoty i inżynierów. Ale zamiast siedzieć w interfejsie jak w typowym RTS-ie, biegałeś sam, jako główny bohater, i własnoręcznie przerzedzałeś szeregi wroga. Misje miały różne tempo i cele – od klasycznych oblężeń po ucieczki pod ostrzałem, co dodawało dynamiki i nie pozwalało się nudzić. Co ważne, postacie nie były tylko bezimiennymi awatarami. Każdy dowódca miał własne statystyki, specjalne umiejętności i dostęp do unikalnego ekwipunku. Zdobyte punkty doświadczenia można było inwestować w rozwój cech: siłę, zręczność, dowodzenie. A bronie i pancerze dało się wymieniać, ulepszać, dobierać do stylu gry. To nie był RPG z krwi i kości, ale wystarczająco głęboki, by każda postać „rosła" z graczem. Również jednostki się rozwijały – im więcej walczyły, tym stawały się skuteczniejsze, a ich morale trudniejsze do złamania. Prawdziwa armia, którą się znało i prowadziło nie tylko do bitwy, ale i do zwycięstwa. Xbox radził sobie z tą skalą zaskakująco dobrze. Na ekranie potrafiło się dziać piekło – dziesiątki postaci, efekty cząsteczkowe, wybuchy i ryk rozkazów. Czuć było bitewny kurz i ogień. Grafika jak na 2004 r. robiła robotę: średniowieczne zamki, wypalone pola bitwy i burze ognia. Niektóre lokacje wyglądały jak ilustracje z powieści fantasy przeniesione do gry w 3D. Animacje może były nieco kanciaste, ale nadrabiały dynamiką. Kamera, choć momentami zbyt sztywna, dawała radę ogarnąć chaos, a to już było osiągnięcie samo w sobie. Gameplay był wymagający. Bitwy nie wybaczały błędów – źle ustawiony oddział, spóźniona reakcja i Twoja kawaleria zamieniała się w konfetti. Trzeba było ogarniać morale, ukształtowanie terenu i kolejność ataków. Nie dało się wygrać samą siłą – strategia naprawdę miała znaczenie. A potem jeszcze przełączać się do trybu akcji i własnoręcznie rozmontować pół oddziału wroga, nie ginąc przy tym w pięć sekund. To była gra, która karała za lekceważenie i nagradzała za opanowanie, nawet jeśli czasem oznaczało to 20 minut ponownego ustawiania armii. Muzyka? Ciężkie riffy, wojenne bębny, atmosfera końca świata. Idealnie pasowało do gry, która momentami wyglądała jak koncert Slayera zorganizowany przez rycerzy. Ścieżka dźwiękowa dodawała powagi każdej bitwie, nawet jeśli niektóre z nich kończyły się totalną porażką. Fabuła? Epicka, ale nieprzegadana. Były zdrady, polityka, zakazane sojusze i demony. Nikt nie udawał, że pisze „Władcę Pierścieni", ale klimat był – i to konkretny. Wszystko miało odpowiednią dawkę patosu, ale bez zbędnej egzaltacji. Dziś The Crusaders to tytuł kultowy. Przecierał szlaki grom hybrydowym, które łączą różne gatunki bez oglądania się za siebie. I choć sterowanie czasem przypominało obcowanie z pilotem do VHS-a, a poziom trudności momentami potrafił zabić radość, to była to gra z jajami. Taka, jakich już się prawie nie robi. W czasach, gdy większość tytułów dzieli się na „taktyczne" albo „efektowne", Kingdom under Fire udowadniało, że można mieć jedno i drugie. I to w zaskakująco grywalnym wydaniu. A co najważniejsze, miało własny charakter. Nie naśladowało. Nie kopiowało. Po prostu robiło swoje – głośno, brutalnie i z dumą. • **Casper**

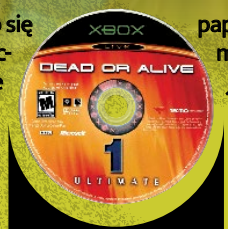
Twórcy Kingdom under Fire – koreańskie studio Phantagram – zaczynali od strategii na PC, ale dopiero The Crusaders przyniosło im globalny rozgłos. Gra była tytułem ekskluzywnym na Xboksa, a jej kontynuacje (np. Heroes czy Circle of Doom) trafiły już na Xboksa 360. Za system walki odpowiadała część zespołu pracującego wcześniej przy Ninety-Nine Nights.

Phantagram
bijatyka, strategia

+ połączenie RTS-a i slashera, oprawa i epicki soundtrack, taktyczna głębia i ręczna naparzanka
– kamera, wysoki poziom trudności, toporny interfejs, utrata dowódcy = często quickload

OCENA

Po tym gdy Dead or Alive 3 stało się flagową bijatyką na konsolę Microsoftu, marka DoA na dobre zadomowiła się na nowej konsoli. Tomonobu Itagaki wspomniał w jednym z wywiadów, że zawsze interesowała go najmocniejsza platforma, aby jego gry mogły wyglądać jak najlepiej i oferować to, czego nie może konkurencja. Chciał także, aby wszystkie części Dead or Alive były dostępne na jednej platformie w najpełniejszej wersji. W efekcie zestaw Ultimate daje nam dostęp do pierwszego DoA w jakości prawie arcade perfect za sprawą zmodyfikowanego portu z Saturna. Szkoda, że do pakietu nie dorzucono Dead or Alive ++ bazującego na wersji z PlayStation, więc wielu kostiumów oraz Ayane nie uświadczymy. Za to mamy to, czego można było doświadczyć tylko na automatach lub importowanej konsoli Segi Saturn, co jest bardzo miłym dodatkiem. Szczególnie że pierwsza odsłona Dead or Alive przeszła trochę bez echa aż do konwersji na pierwsze PlayStation. Natomiast głównym daniem jest odświeżony Dead or Alive 2, hulający na silniku trzeciej części, dzięki czemu wygląda jeszcze lepiej niż w jakiejkolwiek innej wersji. Modele postaci są dokładniejsze, rozdzielczość podbita, tekstury podciągnięte do standardu trójeczki, nawet ścieżka audio dostała kilka poprawek i dodatków, w tym nowe kwestie dialogowe nagrane przez obecną Seiyū Kasumi oraz remiksy utworów. Nie można zapomnieć o trybie sieciowym, o rollbacku wtedy mało kto myślał, jednak pamiętam, że dało się grać, choć jak wiemy, pamięć ludzka ma tendencję do koloryzowania wspomnień.



Jeśli macie stan gry z Dead or Alive 3, to bonusowa postać dodana do obsady DOA2 – Hitomi – będzie automatycznie odblokowana w ostatecznej wersji Dead or Alive 2.

Get ready to fight!

Natomiast samo DoA 2 to nadal cholernie dobra bijatyka, która nawet dziś, między innymi za sprawą wstecznej kompatybilności, oferuje masę zabawy. Mechanika kamień, papier, nożyce, czyli zasada, że atak można przechwycić, rzut przebija przechwyt, a cios przebija rzut, to prosty, ale efektywny system. Animacje przechwyceń ciosów nadal są pełne siły i finezji, combosy soczyste, a rzutom towarzyszą znakomite ujęcia kamery. Oglądanie Tiny wykonującej swoje multiparty to uczta dla oczu, podobnie gdy Bass chwyta za nogę i rzuca ją bez poszanowania dla praw fizyki. Superszybkie ciosy obracającej się Ayane z wielgachną czerwoną kokardą to miks anime i filmów z Hongkongu. Wszystkie dziewczyny są po prostu śliczne, „oczytane i wykształcone", nie wstydzą się swoich kształtów, poruszają się z pełną gracją i po prostu cieszą oko. Masa kostiumów do odblokowania zachęca do sprawdzania dodatkowych trybów, których jest kilka, nic ambitnego, ale trochę dodatkowej rozrywki będzie. Zwłaszcza w trybie Tag Team, który tylko potęguje frajdę i ma specjalne rzuty drużynowe z dodatkowymi animacjami. Natomiast wielopoziomowe areny to do dzisiaj nie tylko fantastyczna innowacja (choć burząca balans), ale także coś, co odróżnia Dead or Alive od innych bijatyk. Zrzucenie przeciwnika z kilku pięter muru czy zepchnięcie na dno wodospadu nie ma prawa nie sprawić radochy. Podobnie jak rozwalenie kilku ścian. Kilka mechanik przeniesiono z trójki, dzięki czemu poruszanie się po arenach jest płynniejsze, ale zostawiono siłę ciosów i przechwytów. W efekcie mamy to, co najlepsze, oraz to, co pamiętamy, a w ramach bonusu jest dodatkowa postać z trójeczki – Hitomi. Dlaczego ona? Bo Itagaki ją lubi, dlatego.

Winner!

Nie ma co ukrywać, że przy wszystkich edycjach Dead or Alive 2, Ultimate jest naprawdę tą ostateczną. Mamy tutaj wszystko, czego można by chcieć, wszystkie areny, w tym kilka nowych, wszystkie postacie, wszystkie kostiumy, a nawet kilka dodatkowych – dla koneserów kobiecych kształtów – i fantastyczny, dynamiczny system walki, który oferuje sporo głębi, jeśli się w niego wgryziemy. Nawet nie starając się specjalnie i bez poświęcenia wielu godzin na trening, można grać w DoA2U z przyjemnością, w myśl zasady „łatwa do zaczęcia, trudna do opanowania". Piętnaście postaci to prawie idealna liczba, każdy znajdzie tu coś dla siebie i zostanie z wyborem na lata (Ayane – najlepsza waifu), a także będzie chciał zobaczyć, co inne zawodniczki mają do zaoferowania. To jedna z tych bijatyk, które po prostu dają masę frajdy, niezależnie od poziomu wtajemniczenia, oraz nie przytłaczają. Czysta zabawa, esencja gier i podejścia z tamtej epoki, której można doświadczyć nawet dziś. Nic nie sprzedaje gier jak seks i przemoc, Itagaki doskonale to wiedział, dlatego w Dead or Alive Ultimate nie brakuje ani jednego, ani drugiego. • **Konsolite**

Team Ninja
bijatyka

\+ system, dodatki, kostiumy
– balans, słaby online

OCENA

GALLEON

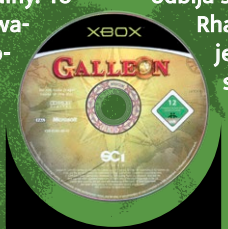
Xbox miał pełno dziwnych, trzecioosobowych akcyjniaków wydanych przez niewielkie lub co najwyżej średnie firmy. Oceny tych gier wahały się między 5 a 7 i wiele z nich przepadło w odmętach czasu. Większość z tych gier była jednakże exclusivami na pierwszego Xboksa. Dlaczego? Nie wiadomo, ale warto się przyjrzeć niektórym z nich. Jednym z takich zapomnianych tytułów jest Galleon.

Grę stworzyła firma Confounding Factor, której założycielem był Toby Gard, designer odpowiedzialny m.in. za pierwszego Tomb Raidera. Gard odszedł z Core Design po nieporozumieniach w kwestii kontynuacji przygód Lary. Postanowił wykazać się twórczo w zupełnie innym projekcie. Trafiamy w sam środek złotej ery piratów. Rum, rude dziewoje, walki na szable, tajemnicze zaginione miasta i ruiny. To wszystko tu jest! Sterujemy zawadiackim kapitanem Rhamą, który otrzymuje zadanie zbadania tajemniczego zielska o właściwościach zdrowotnych. Czy to ta roślinka z Resident Evil? A może po prostu zwykła herbata? Tak czy inaczej kapitan wsiada na swój galeon i płynie przez siedem zróżnicowanych leveli, by pokonać wrogów i zdobyć skarb i chwałę. Cheesy i głupkowate – i właśnie w takim tonie jest utrzymana cała gra. Fabuła jakaś tam jest, ale cutscenki nie porywają i na dodatek często się bugują. Przynajmniej voice acting jest znośny i zabawny. Dubbing nadaje charakter bohaterom bardziej niż ich brzydkie, dziwnie animowane, powykrzywiane twarze.

Czuć ducha Tomb Raidera?

Miejscówki, które odwiedzimy, stawiają na dosyć otwartą eksplorację. Po ukończeniu poziomu mamy podsumowanie znalezionych znajdziek i sekretów. Trochę jak w... Tomb Raiderze. Jednak widać tu pewne dziedzictwo. Nie inaczej jest z ruchem – nasz pirat ma do dyspozycji dość pokaźny moveset. Oprócz walki i ciosów specjalnych również skacze, odbija się od ścian, balansuje i tak dalej. Rhama to męski odpowiednik Lary, jeszcze tylko dwóch pistoletów skałkowych mu brakuje do kompletu. Jednakże... poruszanie się nie jest tak płynne jak w np. Tomb Raider: Anniversary – bliżej mu do raczej do Angel of Darkness... No dobra, przesadzam, ale niektóre sekcje platformowe są ultrafrustrujące i niedokładne. Może to przez wiek tej gry, wszak to szpil z 2004 r. Walka nieco przypomina starcia z Prince of Persia – proste kombosy i zazwyczaj siekamy kilku przeciwników naraz. Są to piraci, potwory i oczywiście wielkie kraby, które można nawet mountować w celu zadania srogich szlagów. Szkoda, że poruszaniu się i parkourowi w Galleonie jednak sporo brakuje do responsywności Księcia. Ogólnie ta gra to taki gorszy kuzyn TR i PoP w pirackim sosie. Próbuje pogodzić wiele rzeczy naraz i robi to, cóż, niezbyt dobrze. Doceniam otwarte levele z zagadkami (często z wykorzystaniem umiejętności magicznych naszej rudej towarzyszki), doceniam próbę stworzenia platformera z dużą swobodą i doceniam klimat piracki, ale jednak wszystko wyszło „tak se". Nie czeka nas nawet jeden etap, w którym sterujemy statkiem piracki, nawet jako minigra (Galleon bez... galeonu). Za to oczywiście jest level podwodny z okropną kamerą. Ach, no i praca kamery na lądzie to też masakra.

Grafika jest przeciętna – nie jest to pokaz możliwości Xboksa. Tekstury są w bardzo niskiej rozdzielczości, a levele dość pustawe. Postacie, jak wspominałem, są nieco karykaturalne, ale niezbyt ładne. Miejscówki mają jakiś tam klimat. Zwiedzamy m.in. klify nad oceanem, starożytne ruiny i pałac króla handlarzy niewolników. Galleon próbuje wielu rzeczy, ale mu w nich nie idzie. Ambicje designera stojącego za pierwszym Tomb Raiderem (jest to nawet napisane na okładce gry!) były bardzo duże. Jednak ewidentnie czegoś zabrakło. Czasu? Większego budżetu? Mamy tu walki, parkour, fabułę, zagadki, swobodę w eksploracji i poruszaniu się, lecz każdy z tych aspektów jest średniawy lub nawet frustrujący. Po latach Galleon stał się ciekawostką, na wpół zgniłym zębem marynarza. Jednak znośnych gier pirackich zawsze było dość mało, a ta trzyma taki poziom, że da się w nią grać, choć lepiej przygotować sobie zawczasu karafkę rumu. • **Cypher**



Galleon doczekał się też wersji na... mobilki. Wiecie, mobilki z 2004 r., czyli na jakiejś Javie lub innym cudzie tamtych czasów. W Galleon: Dawn zwiedzimy kolorowe levele, poskaczemy i załatwimy przeciwników szablą w typowym platformowym stylu 2D. Tytuł jest trudno dostępny, ledwo znalazłem jakiekolwiek screeny i informacje o nim. Można powiedzieć, że ten statek zdecydowanie zatonął.

Confounding Factor
akcja, przygodowa

\+ piracki klimat, w miarę zróżnicowana rozgrywka, ambitna
– próbuje wiele i w każdym aspekcie zawodzi, niedoróbki graficzne, praca kamery

OCENA

RalliSport Challenge 2

Kojarzycie taką nazwę jak Digital Illusions? Jeśli nie, to za chwilę wszystko stanie się jasne. Założona w maju 1992 r. firma została powołana do życia przez czterech Szwedów i jednocześnie przyjaciół z grupy The Silents, działającej prężnie na demoscenie Amigi. Ekipa dość szybko zasłynęła z produkcji gier wyścigowych, tych mniej znanych jak Swedish Touring Car Championship, jak i uznanych, pokroju Motorhead na pierwsze PlayStation.

W 2006 r. firmę kupiło EA, a my znamy ją dziś jako DICE, twórców kolejnych odsłon Battlefielda, Star Wars: Battlefront czy Need for Speed: Hot Pursuit, wszak na wyścigi mają przecież papiery. Zanim jednak do tego doszło, Szwedzi stworzyli jedną z najlepszych marek wyścigowych na pierwszego Xboksa – RalliSport Challenge. Nie będę ukrywał, że oryginalnego Xboksa kupiłem głównie dla pakietu świetnych wyścigów, a druga część hitu Digital Illusions do dziś pozostaje niesamowicie grywalną pozycją.

Aby osiągnąć tak wysoki poziom realizmu w projektowaniu tras, zespół DICE wykorzystał dane geograficzne i krajobrazowe, które były gromadzone i przetwarzane przez Microsoft. Część tych zaawansowanych danych terenowych i technologii renderowania krajobrazu pochodziła bezpośrednio z prac nad sławnym symulatorem lotu: Microsoft Flight Simulator.

Sequel szyty na miarę

Jeśli miałbym opisać wrażenia płynące z rozgrywki, to umieściłbym RalliSport Challenge 2 między serią Colin McRae Rally a Segą Rally. Choć względem pierwszej części sequel nieco mocniej uderzył w symulacyjne struny, to gameplay wciąż pozostawał zręcznościowy. Twórcy doskonale wyczuli granice, przy której symulacja może stać się męcząca, a jednocześnie model jazdy i fizyka były na tyle satysfakcjonujące, by przy grze dobrze bawili się bardziej wymagający gracze. I choć do znudzenia będę podkreślał, że nie była to symulacja, to każdym z ponad 40 dostępnych aut – m.in. takich marek jak Hyundai, Renault, Mitsubishi, Nissan, Volvo, BMW, Audi, Lancia czy Ford – jeździło się inaczej. Ba, był nawet znany z Gran Turismo Suzuki Grand Vitara, a właściwie Escudo, choć tutaj akurat nie latał. Ale już brzmiał, jak należy, wszak wszystko śmigało w Dolby Digital, a w czasach szóstej generacji to było Hi-Fi superstar superhit.

Trasy w porównaniu do poprzedniej odsłony zostały poszerzone i wydłużone, a łącznie dostaliśmy ponad 90 odcinków i torów, które wiodły malowniczymi szlakami Kanady, Argentyny, Szwecji, USA, Australii czy Monte Carlo. Piach, żwir, śnieg, asfalt, lód, błoto czy nowość w postaci nocnych wojaży – prawdziwy małpi gaj dla fanów wyścigów. Trasy były zresztą podzielone na kilka rodzajów jak Rally (samotna walka z punktu do punktu), Rallycross (starcie z rywalami na torze), Hill Climb (wyścig z czasem na szczyt góry), Ice Racing (jazda figurowa na lodzie) czy Crossover (wyścig na zapętlonej w ósemkę trasie, gdzie auta wymieniają się torem jazdy). Twórcy dorzucili w pakiecie rozbudowany tryb kariery, w którym mogliśmy odblokować masę contentu i dostosować wyzwanie do jednego z czterech poziomów trudności.

Szwagier, patrz, jaka franca

Nie skłamię, jeśli napiszę, że była to najładniejsza gra wyścigowa/rajdowa na rynku, wręcz fotorealistyczna jak na możliwości tamtej generacji. Otoczenie ociekało detalami, a efekty świetlne, słońce przebijające się przez mgłę, piękne modele aut i warunki pogodowe zachwycały każdego blacharza z GeForce'em. Dzięki znacznie ulepszonemu modelowi zniszczeń latały maski, niszczyły się szyby, drzwi i koła, co miało zresztą swoje przełożenie na sposób jazdy. Pomiędzy wyścigami można było nawet pobawić się w pana Mirka mechanika, dostosować rodzaj opon, przełożenie biegów, pobawić się zawieszeniem czy hamulcami.

RalliSport Challenge 2 było też pierwszą grą wyścigową, którą Microsoft wydał w ramach serii tytułów sportowych z metką Xbox Sports Network, by wykorzystać możliwości trybu wieloosobowego w ramach Xbox Live. Twórcy tak zaprojektowali grę, by każdy mógł brać udział w turniejach online i podbijać rankingi, niestety wiele tras nie było stworzonych do tego, by ścigało się na nich 16 osób, a gdy włączaliśmy kolizje, produkcja ograniczała liczbę graczy do czterech. Jak na ironię RalliSport Challenge 2 było jednocześnie ostatnią grą wspierającą markę Xbox Sports Network. Gra mimo wysokiej jakości sprzedała się dwa razy gorzej niż część pierwsza. Zieloni niespecjalnie więc chcieli markę kontynuować, a DICE miało za chwilę brylować na salonach u boku EA. I w taki oto sposób zarżnięto jedną z najlepszych samochodówek na ówczesnym rynku. Nieodżałowana strata. • **Roger**

Digital Illusions CE
wyścigi

\+ model jazdy, zniszczenia, trasy, oprawa
– dziwne rozwiązania w multi

OCENA

SEGA PRESENTS

OutRun 2

OutRun – jedna z najbardziej kultowych serii wyścigowych wszech czasów. Tytuł z 1986 r. był kwintesencją wyścigów arcade, a także emanacją geniuszu Yu Suzukiego i studia AM2 Segi. Dynamiczna grafika i kultowe kawałki muzyczne sprawiły, że OutRun zapadł na długo w pamięć graczy. W sumie to dobrze, bo Sega kazała im czekać niemal dwie dekady na kontynuację, za którą ponownie stał Yu Suzuki i zespół AM2. I tak w 2003 r. OutRun 2 trafił na automaty oparte na płycie Chihiro, czyli... Xboksie z większą ilością pamięci RAM.

Domowa wersja

W owym czasie Sega bardzo blisko współpracowała z Microsoftem, co zaowocowało ogromną liczbą jej gier wydanych na Xboksa. Wiele z nich było konsolowymi ekskluzywami, którymi pozostają po dziś dzień. Pozycje takie jak Panzer Dragoon Orta, SpikeOut, Jet Set Radio Future, Crazy Taxi 3, Gun Valkyrie i wiele innych. Do tego grona oczywiście zaliczamy OutRun 2, którego konwersję powierzono studiu Sumo Digital. Jego nazwa wskazywałaby na Japonię, ale nic bardziej mylnego, mieścili się oni w Sheffield w Wielkiej Brytanii. I tak oto w 2004 r. na Xboksie ujrzała światło dzienne domowa wersja hitu Segi z automatów. Sega jako deweloper tytułów skierowanych w pierwszej kolejności do salonów bardzo często nie potrafiła lub nie chciała odpowiednio rozbudować i dopakować domowych konwersji swoich gier bonusową zawartością, która przedłużyłaby czas rozgrywki i frajdę ponad standardowe tryby z wersji arcade. Tak było w czasach Saturna z Sega Rally, Daytona USA, bijatykami VF2 czy też z VF3 na Dreamcasta. W porównaniu do konwersji swoich produkcji w wykonaniu Namco była to przepaść. Przykładem była wersja Soul Calibur na DC, gdzie twórcy Tekkena wrzucili taką liczbę dodatków, że VF3 – było nie było, flagowa bijatyka Segi – wyglądała bardzo biednie obok hitu ze stajni Namco. Jednakże tym razem studio AM2 z Yu Suzukim na czele wraz z Sumo Digital stanęli na wysokości zadania i domowa wersja otrzymała wiele dodatków. Oprócz trzech głównych trybów z automatów (OutRun Race, Heart Attack i Time Attack) wersja na Xboksa zawierała ekskluzywną zawartość. Słusznie uznano, że brak dodatków względem oryginału może negatywnie wpłynąć na odbiór gry przez recenzentów i graczy. Dodano więc obsługę trybu online z maksymalnie ośmioma graczami na trasie, tryb wyzwania oraz nowe trasy. W OutRun Challenge spełniamy zachcianki naszej pasażerki, które są mieszanką misji i wyścigów Heart Attack. Pozwalają one odblokować dodatkowe ferrarki, muzykę, a nawet klasycznego OutRuna!

2 lata po premierze gry Sega wydała Outrun 2006 Coast 2 Coast. Jest to swego rodzaju finalna kompilacja zawartości z automatowych wersji Outrun 2. Obejmuje OutRun 2 SP DX/SDX (30 unikalnych tras, 15 modeli Ferrari). Co więcej, każde auto ma mocniejszą wersję z klasy „Outrun", która różni się tuningiem wizualnym. Główny tryb Coast 2 Coast to swego rodzaju kariera, w której ścigamy się w różnych wyzwaniach, podzielonych na kilka segmentów. Za wygrane wyścigi otrzymujemy punkty, za które kupujemy nowe samochody, kolory aut, muzykę i inne ciekawe dodatki. W tym trybie dostępny jest również wariant Heart Attack znany z Outrun 2, ale został on znacząco rozbudowany i rozszerzony o wyzwania trzech dziewczyn. W 2009 Sega wydała na X360 i PS3 Outrun Online Arcade. tytuł ten bazował na Coast 2 Coast, ale z racji limitu 350 MB na grę został znacząco okrojony.

Ile ma na liczniku!?

W porównaniu z pierwowzorem gra przeszła gruntowną metamorfozę. Stworzono piękną grafikę 3D, która do dziś prezentuje się znakomicie, a w momencie premiery mogła konkurować z najlepszymi tytułami. Różnorodność i piękno krajobrazów tras robią

ogromne wrażenie. Przejazd przez amerykański park narodowy z majestatycznymi drzewami płynnie przechodzi w jazdę po krętych górskich drogach w zimowej scenerii, a następnie w malownicze trasy usiane kwiatami i wiatrakami, nawiązujące do holenderskich krajobrazów. Oprawa graficzna jest niezwykle miła dla oka. Idąc dalej, gra oferuje szeroki wybór w pełni licencjonowanych samochodów Ferrari, co stanowiło znaczącą różnicę względem poprzedniej części. Samochody zostały odwzorowane z dbałością o najdrobniejsze szczegóły, zarówno pod względem wizualnym, jak i zachowania na drodze, przy czym stajnia z Maranello udzieliła wsparcia w tym zakresie. Warto dodać, iż wersja na Xboksa otrzymała też tryb widescreen.

Po prostu jedź!

OutRun 2 to esencja arcade'owej zabawy, prosta i intuicyjna mechanika sterowania oparta na operowaniu poślizgami oraz gazem i hamulcem. Można odnieść wrażenie, że gra jest łatwiejsza niż pierwsza część, a to z racji braku reklam tuż na poboczu, które przy najmniejszym błędzie gracza i wyjechaniu na pobocze były zabójcze. Tutaj co prawda też samochód może wylecieć do góry i całkowicie się zatrzymać, ku dużemu niezadowoleniu naszej pasażerki ;) Jednak musi to być naprawdę potężny dzwon. Innymi słowy, gra wybacza trochę więcej, ale wciąż wymaga skilla i precyzji, jeśli chcemy dojechać do końca i bić rekordy. Driftowanie stanowi kluczowy element, nadając rozgrywce lekkość i dynamikę, co w połączeniu z mnogością trybów gry i zadań daje niesamowitą frajdę z jazdy. Dla mnie jest to perfekcyjny model jazdy, jeśli chodzi o arcade racery, bo ma tę cudowną płynność i gracją, której w mojej opinii brakowało serii Ridge Racer od Namco. Po opanowaniu poślizgów możemy się skupić na wyzwaniach, pojedynkach z przeciwnikami i poprawianiu swoich wyników. Jednak do ścigania się na najwyższym poziomie kluczowe jest jeszcze opanowanie techniki jazdy w tunelu aerodynamicznym, zwanym jako „slipstream". Polega ona na efektywnym wykorzystaniu zmniejszonego oporu powietrza podczas jazdy za innymi pojazdami, zarówno rywalami na trasach, jak i pojazdami w ruchu drogowym, np. ciężarówkami, taksówkami czy innymi samochodami osobowymi. Mechanika ta została szczegółowo dopracowana, umożliwiając nam spektakularne manewry, takie jak epickie wyprzedzanie Hakkinena podczas Grand Prix F1 na torze SPA Francorchamps w 2000 e. Wówczas to „Latający Fin" wykorzystał tunel aerodynamiczny, początkowo za Schumacherem, a następnie za dublowanym Zontą, aby dokonać podwójnego wyprzedzania, które na stałe zapisało się w historii motorsportu.

Daj to głośniej!

Jeśli chodzi o warstwę audio, to poza dźwiękami silników, poślizgów itd. dostaliśmy kapitalny zestaw melodii, które idealnie pasują do jazdy po trasach OutRun 2. Do wyboru mamy siedem nowych utworów (w tym nowe wersje trzech klasyków z jedynki) oraz wspomniane klasyczne kawałki z pierwszej części. Tu na czoło wysuwa się nowa wersja „Splash Wave", która po prostu idealnie pasuje do jazdy pomiędzy różnymi trasami. OutRun 2 to prawdziwa gratka dla fanów wyścigów zręcznościowych, ale także dla osób lubiących szybką, intensywną rozgrywkę w stosunkowo krótkich sesjach. Gra ma bardzo przyjazny model sterowania i gdy tylko wejdziemy w poślizg, to zaczyna się magia. Wiele różnorodnych tras, samochodów i dodatkowy tryb wyzwań pozwalają długo cieszyć się tym ekskluzywnym tytułem na Xbox Classic. Jeśli kochacie wyścigi, nie chce Wam się bawić w tuning i kupowanie aut, tylko chcecie po prostu dobrze się bawić i pojeździć, to OutRun 2 jest wspaniałym wyborem. Do pudełka z grą dodawana była płyta z muzyką, więc poszukując tego tytułu na aukcjach czy giełdach, pamiętajcie o tym. To wyjątkowy tytuł, który zajmuje specjalne miejsce w moim niebieskim sercu fana Segi. • **Victorino_PL**

Sumo Digital
wyścigi

\+ klimat arcade, nieskrępowana zabawa, responsywne sterowanie, grafika, dźwięk, dodatkowe tryby, świetny port z automatów
– mała głębia rozgrywki, krótka żywotność

OCENA

Czy Namco, legenda automatów i firma, która stała się filarem PlayStation, mogła dostarczyć „swoją wersję Halo" na Xboksa? Zespół doświadczonych deweloperów, ludzi odpowiedzialnych za m.in. Time Crisis czy Soul Calibur, postanowił podjąć wyzwanie. Tak powstał Breakdown, jedna z najciekawszych gier FPP tamtej generacji konsol.

Wymiotowanie w trybie FPP

Xbox był domem dla FPS-ów, ale prawda jest taka, że sporo z nich było dość przeciętnymi tytułami, często konwersjami z bardziej udanej wersji PC. Breakdown od początku powstawał z myślą o Xboksie i tylko Xboksie. Jednak Japończycy nie chcieli/nie potrafili (niewłaściwie skreślić) zrobić zwykłego shootera FPP, oj nie. Oni chcieli połączyć zachodnie podejście w projektowaniu takich gier z arcade'owymi pomysłami, a całość połączyć odlotową fabułą.

Ile razy wymiotowaliśmy z pierwszej osoby w grach wideo? Nie znam odpowiedzi na to pytanie, ale kilkanaście minut od odpalenia Breakdown będziemy robić dokładnie to. Wspominam o tym nie przez przypadek, bo cały „urok" gry Namco polega na bardzo naturalistycznym oddaniu każdej czynności. Musimy otworzyć drzwi? Bohater wyjmuje kartę, przykłada do czytnika i chowa. Robimy fikołka do tyłu? No to szykujcie się na szalony obrót kamery, który może przyprawić o zawrót głowy. Pijemy puszkę napoju gazowanego? Uzbrójcie się w cierpliwość, bo trzeba ją kupić w automacie, wyciągnąć, otworzyć i wypić. A to jeszcze nic, bo – oprócz strzelania – główną mechaniką w Breakdown jest walka wręcz. Z pierwszej osoby i z wszystkimi dodatkami, jak świrujący widok FPP w przypadku wylądowania na glebie po ciosach wrogów. Trzeba było się do tego przyzwyczaić i jeśli ktoś cierpiał na motion sickness, to nie była gra dla niego. Jednocześnie takie nietypowe podejście do tematu nabiło Breakdown fanów. A powodów do polubienia tej gry było więcej.

Breakdown nie doczekał się sequela, ale grami częściowo korzystającymi z pomysłów i mechanik Namco były Condemned na X360 i kultowe Mirror's Edge. Twórcy tej ostatniej pozycji nie ukrywali bezpośredniej inspiracji nietypowym FPS-em.

Pani Stefania i jej znikający kot

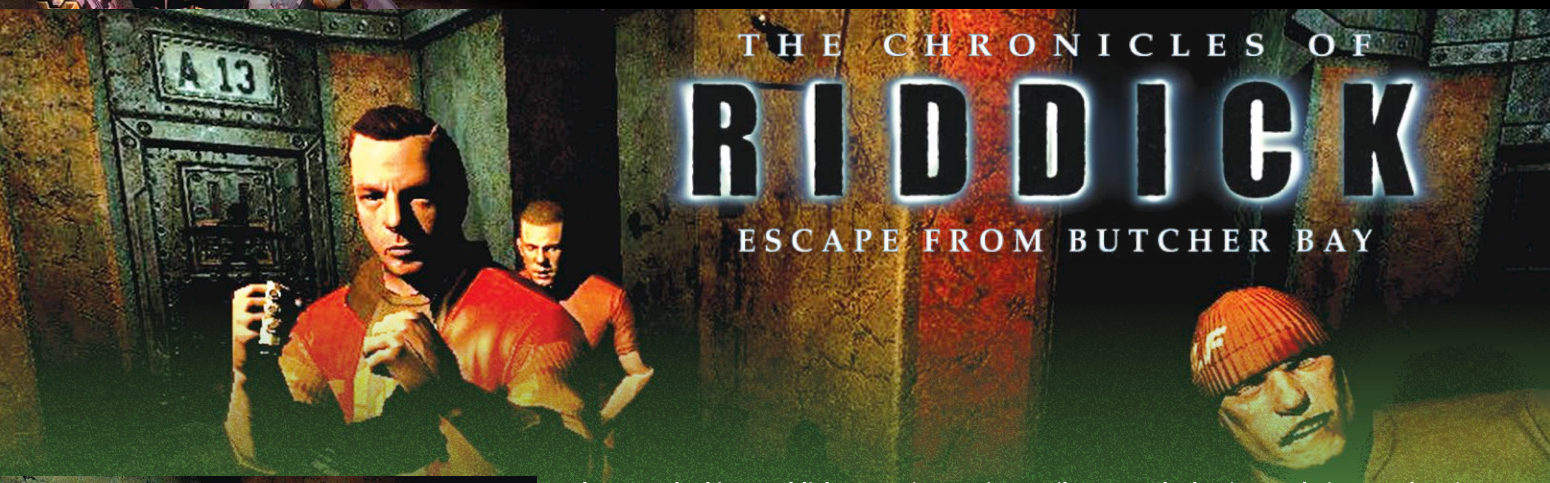
Breakdown charakteryzował się unikatowym japońskim designem epoki wczesnych lat 2000., w którym Azjaci puszczali wodze fantazji, jeśli chodzi o fabułę i pomysły, jednocześnie mając problemy z np. dobrym sterowaniem w grze FPP. Scenariusz wciągał od pierwszych chwil – budziliśmy się w jakimś laboratorium, ratowała nas przenosząca się w czasie i przestrzeni kobieta, a chwilę później budynek zaatakowali komandosi, aby na scenę wkroczył koleś rodem z „Dragon Balla". A to dopiero początek. Dalej były dziwne wizje, pojawiające się znikąd koty, polska pani naukowiec Stefania Wojinski i jeden z najciekawszych zwrotów akcji w scenariuszach gier z tamtej epoki. Nie chcę zdradzać więcej, bo może ktoś – zachęcony tą recką – będzie chciał sięgnąć po Breakdown. Gra jest dostępna na nowej generacji Xboksów w ramach wstecznej kompatybilności, a znajdziemy ją w cyfrowej wersji.

Jeśli kogoś wciągnął stworzony przez Namco świat i był w stanie przedrzeć się przez wszystkie – nie zawsze udane – kwestie związane ze sterowaniem i mechaniką walki, to miał przed sobą około ośmiu godzin genialnej przygody. Trudno się dziwić, że niektórym nie podeszły frustrujące starcia, które potrafiły dać w kość, szczególnie jeśli tłukliśmy się z większą liczbą przeciwników. Albo niepotrzebnie wydłużone sekcje platformowe. Dodatkowo gra, pomimo fajnego klimatu, miała często monotonne lokacje, począwszy od nieustannych szarych korytarzy w budynku, który przemierzamy na początku. Wszystko jednak się zgadza, bo aby stać się grą kultową i uzyskać miano „ukrytego skarbu" – a oba te terminy pasują do Breakdown – nie można być grą dla każdego. Nie wszystko musi być perfekcyjne, nie trzeba małpować pomysłów innych – zrobienie czegoś oryginalnego może nie zawsze przyniesie spektakularny sukces od razu, ale z czasem zaprocentuje. Tak było w tym przypadku. • **Dżujo**

Namco
przygodowa, strzelanina

\+ ciekawa fabuła, nietypowe rozwiązania w grach FPP, klimat
– momentami niedopracowana mechanika walki i eksploracji, bywało monotonnie

OCENA



Pisanie, że gry oparte na filmowych licencjach są byle jakie, to truizm, ale w połowie lat 2000., kiedy dostawaliśmy znacznie więcej takich tytułów, gracze mieli podświadomie zakodowaną tę prawdę. A tu nagle, praktycznie bez większych zapowiedzi i fanfar, Xbox otrzymał prequel umiarkowanego kinowego hitu, jakim był film „Pitch Black" z 2000 r. Nikt nie spodziewał się, że będzie z tego jeden z najfajniejszych tytułów na tę konsolę.

„Wanna live – get a shiv"

Możliwe, że to „wzięcie z zaskoczenia", niczym Riddick zabijający znienacka ofiarę, wpłynęło na wysokie oceny Escape from Butcher Bay, ale całość nie przez przypadek okazała się tak dobrą grą. „Gra od początku miała mieć filmowy klimat. Za wszystkim stały szalenie utalentowane studia, a Vin Diesel w pełni zaangażował się w produkcję" – opowiadał Cos Lazouras, producent EfBB, w podcaście „The Retro Hour". Tigon Studios, którego współwłaścicielem był Diesel, dostarczyło kinowy blichtr, a mistrzowie kodu ze Starbreeze dowieźli niesamowitą grafikę i dobry gameplay. Czasami w branży bywa tak, że wszystko się perfekcyjnie układa i dostajemy hit. W tym przypadku z twarzą i głosem gwiazdy filmowej.

Growy Riddick wyróżniał się już od pierwszych minut za sprawą klimatu i oprawy graficznej. Dobrze wyreżyserowane scenki, doskonale dobrane głosy (w grze pojawiło się kilka kojarzonych nazwisk, m.in. Ron Perlman czy Xzibit) robiły swoje, a Riddick zwyczajnie był „cool" postacią, fantastycznym antybohaterem. A wizualia? Gra korzystała z technologii o nazwie normal mapping pozwalającej na rysowanie szczegółowych tekstur na modelach o mniejszej liczbie wielokątów (lepsza grafika bez spadków płynności animacji). Drugim istotnym trikiem było dynamiczne oświetlenie z odpowiednim cieniowaniem. Nic dziwnego, że zawieszono prace nad wersją na PS2, aby twórcy mogli w pełni skupić się na Xboksie. Pełne wykorzystanie mocy X-a sprawiło, że już pierwszy spacer po Butcher Bay, rozmowy z więźniami i szukanie broni (shiv) pokazywały, że mieliśmy do czynienia z czymś nieprzeciętnym. Potem było tylko lepiej.

W 2009 r. na X360 i PS3 trafił sequel, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, a zarazem HD remaster Butcher Bay (dwie gry w jednym). Dark Athena była OK, ale nie robiła już takiego wrażenia. Natomiast pakiet obu gier jest dzisiaj najlepszym sposobem na doświadczenie „Zatoki Rzeźników".

„You're not afraid of the dark, are you?"

Model zabawy w EfBB opierał się na małych hubach, które eksplorowaliśmy, wykonując misje i drobne poboczne questy. Po pewnym czasie przenosiliśmy się do kolejnego hubu i tak do końca. System walki był połączeniem starć na pięści, bronią białą i bronią palną. Nie mogło zabraknąć elementów skradankowych, szczególnie że w trakcie gry Riddick otrzymał swoją flagową umiejętność, czyli widzenie w ciemnościach (eyeshine). Mechanika sprawdzała się wtedy i sprawdza się dziś, bo MachineGames, firma powstała na gruzach Starbreeze, zastosowała ją z sukcesem w Indianie Jonesie i Wielkim Kręgu. Zatem po 20 latach kluczowe pomysły, dzięki którym przemierzaliśmy więzienie Butcher Bay, nadal dają radę, co tylko pokazuje, jak ponadczasową produkcją był klasyk z Xboksa.

Kiedy pierwszy raz odpaliłem EfBB, przykleiłem się do telewizora i jeszcze tego samego dnia obejrzałem napisy końcowe. A potem odpaliłem grę ponownie, na wyższym poziomie trudności, próbując wykonać wszystkie poboczne questy (nie było ich wiele) i zebrać jak najwięcej paczek szlugów. Pod wieloma względami cała produkcja była zaprzeczeniem ówczesnych FPS-ów – zero trybów multi, pełne skupienie na zabawie dla jednego gracza, sporo dialogów. Ba, oryginalny pomysł zakładał więcej elementów RPG, ale z nich zrezygnowano. To właśnie ten nacisk na filmowe doświadczenie singleplayer sprawił, że efekt końcowy był dobry, chociaż gra nie okazała się tak wielkim hitem finansowym, jak chcieli twórcy. Po latach powiedzieli, że niestety nie udało się zmienić uprzedzenia graczy do tytułów na filmowych licencjach. • **Dżujo**

Starbreeze Studios
akcja, skradanka

\+ fenomenalna oprawa, filmowy klimat, aktorzy, fabuła
– momentami AI przeciwników, pod koniec traci trochę z klimatu

OCENA

FABLE

Dawno, dawno temu, za wielo-ma generacjami, przed kilko-ma aferami, w czasach, kie-dy Peter Molyneux kojarzył się z innowacyjnym podejściem, a nie z mniejszymi bądź więk-szymi kłamstewkami, była sobie gra. Gra, która wedle oczekiwań całego cyfrowego królestwa miała wyrosnąć na bohatera, RPG-a ultymatywnego. Tymcza-sem... ale zacznijmy od początku.

Nie da się pisać o Fable bez wspomnienia o gargantuicznym bagażu oczekiwań. Molyneux za-wsze potrafił pompować balo-nik i nie inaczej było tym razem. Obiecywał nieograniczoną do-wolność w pisaniu własnej fan-tazji i proces rozwoju bohatera wykraczający daleko poza okien-ko ze statystykami – na herosa wpływać mogły wybory moral-ne, obrana ścieżka fabularna, każda, ale to każda decyzja. Śmiałka otaczać miał zaś żywy, reagujący na jego dokonania świat. I wiecie co, to wszystko w Fable jest, tyle że miejscami przypomina bardziej miłą cie-kawostkę, dekorację czy prototyp niż kom-pleksowo przemyślane mechaniki.

Fable miało zawierać tryb wieloosobowy w postaci kooperacji bohatera z jego trzema pomagierami. Jeszcze w 2004 r. wszystko wskazywało na to, że znajdzie się on w peł-nej wersji gry. Niestety w marcu ogłoszono, że z racji ograniczeń cza-sowych studio postawi wyłącznie na rozgryw-kę singleplayer.

Chodź, opowiem Ci bajeczkę...

Opowieść to klasyczna baśń. Zaczynamy jako dzieciak w sielskiej wiosce, potem są źli bandyci, Gildia Bohaterów pocieszają-ca w cierpieniu i pozwalająca odnaleźć cel, kilka twistów, na końcu walka z tym złym, ale to tak złym, że ho ho! Historyjka to pro-sta, ale w obranej konwencji się sprawdza. Z fabularnymi meandrami idealnie kompo-nuje się pełna humoru, slapsticku i przery-sowania prezentacja. Za kontrapunkt robią mroczniejsze wątki, ale to wciąż bardziej estetyka „spooky" niż coś, co autentycznie nas wystraszy.

Przysłowiową „truskawką" na torcie jest system rozwoju postaci. Składa się on z kilku warstw. Pierwsza, kla-syczna, to wzmacnianie poszcze-gólnych cech, wybór aktywnych bądź pasywnych skilli. Gra pre-miuje nasz styl walki i pozwa-la szybciej rozwijać umiejętno-ści z nim związane. Same starcia są raczej proste, zręcznościowe, a system łatwo złamać – ani an-gażują, ani przesadnie irytują. Istnieją. Drugą warstwą jest ma-jąca miejsce w tle ewolucja na-szego herosa. Opowieść w Fab-le obejmuje całe życie bohatera, więc ów wraz z upływającymi latami się zmienia. Na jego wy-gląd wpływa wiele czynników. Jeśli będziemy czarować, zbie-leją nam włosy. Jeśli machać po-tężnym młotem, dorobimy się quadricepsów, bicepsów czy in-nych triceratopsów. Wielokrot-ne obrywanie upiększy nas bli-znami, które ukryć możemy pod całą gamą zarostów i fryzur. Ważne są także wybory moralne – ci dobrzy będą emanować świet-listą aurą, źli pochwalą się cerą gracza od-haczającego wszystkie znaczniki w Asasy-nie. Oczywiście wyprzedza nas reputacja – kiedy odwiedzamy jakieś miejsce, ludzie wiwatują albo kulą się ze strachu. Szkoda, że to wszystko ma raczej nikły wpływ na opo-wieść, a same dylematy moralne są przegię-te nawet jak na baśniową konwencję – albo dasz dziecku lizaka, albo go nim zlejesz po łbie. Bez stanów pośrednich.

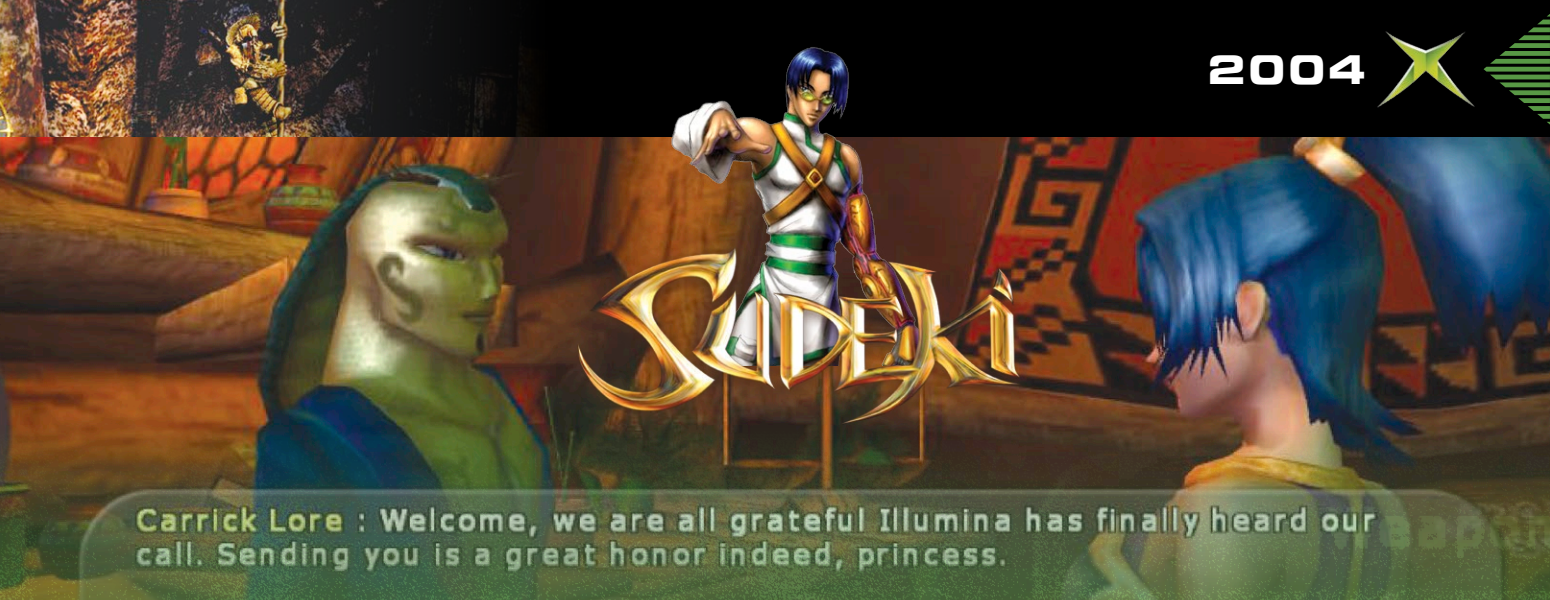
W grze w ogóle sporo jest ciekawych rozwiązań (jak możliwość przechwalania się przed misją, by ją sobie utrudnić i zdo-być lepsze nagrody), które zdają się raptem prototypami, pomysłami doklejonymi pla-steliną do całości. Brak tu nieco głębi, zazę-biania się mechanik. Warto też zaznaczyć, że w 2005 r. pojawiło się (także na PC) znacz-nie bardziej rozbudowane Fable: The Lost Chapters, w konfrontacji z którym pierwot-na wersja sprawia wrażenie niedokończo-nej i pozbawionej właściwego zakończenia. Na pochwałę zasługuje oprawa graficz-na. Kolorowa, odpowiednio przerysowana, z uroczo zaburzonymi proporcjami postaci. Ta przesada pasuje do lekkiego tonu cało-ści. Muzyka jest natomiast fan-ta-sty-czna. Z jednej strony piękna i baśniowa, z drugiej lekko... ironiczna? Ma się wrażenie, że ścież-ka dźwiękowa droczy się z odbiorcą.

To przyjemny, świeży tytuł z pomysłem na siebie, ale daleko mu do branżowej rewo-lucji, na jaką był kreowany. Fable padło ofiarą własnego sukcesu, który miał miejsce jeszcze przed wydaniem samego tytułu. Peter za-wsze był dobry w bajki – i te przedstawiane na ekranie telewizora, i te opowiadane na kon-ferencjach prasowych. • **Adamus**

Lionhead Studios
RPG

\+ baśniowa otoczka, oprawa i muzyka, mnogość mechanik...
– ...w większości dość płytkich, czuć niedosyt

OCENA



Pierwszy Xbox miał sporo ukrytych hitów. Jednym z mniej znanych tytułów była gra Sudeki. SU-DE-KI, a nie „suteki", „sutki" albo co gorzej „sudoku". Piękna słownikowa nazwa. Ale raczej nie została zapamiętana przez graczy, bo żadnej kontynuacji nie dostała. A szkoda!

Sudeki zostało stworzone w 2004 r. przez Climax Studios, ekipę odpowiedzialną między innymi za... kilka części Silent Hilla (a konkretnie: Silent Hill: Origins i Silent Hill: Shattered Memories). Grę wydał na Xboksa sam Microsoft, a nieco później także na PC. Po latach trafiła też na Steama. Bill Gates chyba mocno wierzył w ten tytuł. I nie dziwota, bo Sudeki jest czymś naprawdę oryginalnym. Bazą gry jest action RPG, ale potem zdecydowanie wychodzi ona poza ramy gatunku, ponieważ zmienia się w... shootera. Ale po kolei.

jRPG rodem z... Zachodu

Sudeki jest jakby zachodnim jRPG-iem. Trafiamy do kolorowego świata, nad którym oczywiście pojawiają się ciemne chmury. Królestwo jest zagrożone! A powstrzymać może je oczywiście tylko główny bohater i jego drużyna złożona z czterech (odmiennych gameplayowo!) członków. Fabuła to raczej słabizna – scenek dubbingowanych jest sporo, choć są one po prostu o niczym. No i voice acting nierówny, zbyt teatralny. Sam półotwarty świat jest baśniowy i kolorowy, ale oprócz miecza i magii napotkamy tu też technologie: roboty, pistolety i jetpacki. Trochę dziki miks tego i owego. Większość czasu spędzamy w jaskrawym głównym biomie, zwiedzimy też industrialne miasta, podziemia oraz zamczyska. W grze ogólnie czuć duży production value. Sudeki ma ładną, cukierkową grafikę przypominającą w pierwszym skojarzeniu inny tytuł RPG na Xboksa: Fable. I wzorem Fable ma też ładne, nieco karykaturalne postacie. Twórcy zachowali dobry balans pomiędzy zbyt japońskimi kliszami a nudnym designem. Choć oczywiście protagonista ma jaskrawe czerwone włosy i nosi bohaterski miecz, a członkinie naszej drużyny – skąpe ciuszki. Ideolo. Grafika i konstrukcja półotwartego świata są podobne jak we wspomnianym Fable, ale na tym podobieństwa się kończą.

Gatunkowy miszmasz

Rdzeń rozgrywki to oczywiście walka. Starcia są przyjemne, toczą się w czasie rzeczywistym – w każdym momencie możemy zatrzymać (właściwie to spowolnić) czas, by otworzyć menu ze specjalnymi skillami. Każdy supercios ma określony zasięg, więc musimy dobrze kombinować z ustawieniem się na planszy. Oprócz tego mamy do dyspozycji aż trzy różne rodzaje standardowych ataków, które łączymy w proste kombosy. Jest to satysfakcjonujące i nie ma mowy o ciągłym klepaniu „A", jak to w wielu tytułach bywa. Są też blok i unik, ale nie ma tu mowy o responsywności znanej chociażby z Dark Souls. W walce liczy się bardziej ekwipunek i staty bohatera. A propos: rozwijamy też nasz rynsztunek: mamy do dyspozycji sporo broni, ulepszeń pancerza i tak dalej. Rozbudowujemy też skille bohaterów, chociaż rozwój postaci jest dość prosty. Zazwyczaj daje się wszystko w atak i tyle, to po prostu działa. Jak wspominałem, Sudeki wyszło też na PC, jednak sterowanie jest przystosowane typowo pod pada. Kontrola gry jest też bardzo responsywna, a menusy są szybkie i proste. Nowością w gatunku jest... tryb FPP. Dwóch członków naszej drużyny jest wyekwipowanych w magiczne kostury oraz pistolety. Możemy nimi przejść w tryb FPP i grać w Sudeki jak w rasowego FPS-a! I co najlepsze: to działa! Młócenie przeciwników jest przyjemne w obu trybach: taktycznym i strzelankowym. Naprawdę ciekawe połączenie. Możemy zrobić gulasz z potworów, a jest z czego, bo mimo baśniowej otoczki gra potrafi czasem postraszyć krwią lub rozczłonkowanymi ciałami. Sudeki to istna mieszanka wszystkiego: zachodnich i wschodnich szkół robienia RPG-ów, stylów graficznych, sci-fi i fantasy oraz samego gameplayu. Gra jest dość krótka jak na RPG-i, jednak mamy sporo dodatkowych zadań i itemów do odkrycia. Brakuje jej też pompatyczności, wyrazistych bohaterów oraz np. dobrego soundtracku... ale zdecydowanie jest tytułem, który warto poznać. • **Cypher**

Sudeki zaczynało jako koncept gry na... Dreamcasta. A jak wiadomo, Xbox to taki nieoficjalny kontynuator konsolki Segi. Po fiasku finansowym DeCeka Sudeki stanęło pod znakiem zapytania i było przenoszone na różne platformy. Ostatecznie wylądowało na pierwszym Xboksie. Ponoć w początkowej fazie produkcji gra miała stylowę bardziej anime, ale ostatecznie twórcy „dostosowali" ją z myślą o zachodnim odbiorcy.

Climax Studios
RPG

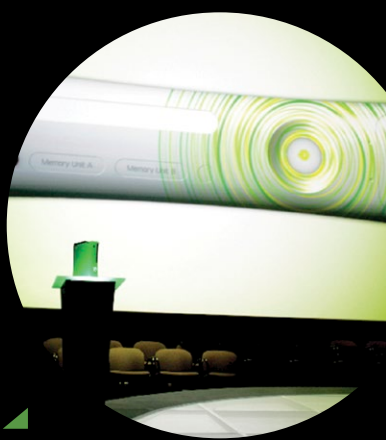
\+ grafika i art direction, zróżnicowana walka, mieszanka stylistyczna i gatunkowa
– taka mieszanka nie każdemu przypadnie do gustu, średnie audio i fabuła, prosty rozwój postaci

OCENA

2005

POCZĄTEK KOŃCA I NADEJŚCIE NASTĘPCY

Z jednej strony konsola otrzymała znakomite gry, takie jak Forza Motorsport (pierwsza odsłona cenionej serii wyścigowej), Ninja Gaiden Black (ulepszona wersja kultowego tytułu) czy Grand Theft Auto: San Andreas (długo wyczekiwana konwersja). Z drugiej strony Microsoft zaczął wycofywać z rynku oryginalnego Xboksa w niektórych regionach, przygotowując się do pełnego przejścia na kolejną generację konsol. Usługa Xbox Live nadal działała, umożliwiając zabawę online i pobieranie dodatkowej zawartości do wielu gier. W 2005 r. wyszło jeszcze wiele innych znakomitych tytułów, ale przede wszystkim miał wówczas premierę Xbox 360, po której zainteresowanie pierwszym Xboksem znacznie zmalało.



12 MAJA – oficjalna zapowiedź następcy.

CZERWIEC – zakończenie produkcji konsoli w Japonii.

LIPIEC – liczba subskrybentów Xbox Live przekroczyła 2 mln.

LISTOPAD – premiera Xbox 360 i wprowadzenie Microsoft Points jako waluty cyfrowej; Xbox funkcjonuje w Polsce tylko półoficjalnie, bez lokalnego serwisu i dostępu do Xbox Live; liczba sprzedanych egzemplarzy dobiła do 23 mln.

KLUCZOWE PREMIERY:

CONKER: LIVE & RELOADED
DOOM 3
FAR CRY INSTINCTS
FORZA MOTORSPORT
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
HALF-LIFE 2
JADE EMPIRE
NINJA GAIDEN BLACK

W obecnych czasach usunięcie numeracji z serii Forza Motorsport nieco namieszało. Chcemy znaleźć grę na klasycznego „iksa", a dostajemy najnowszą grę z 2023 r. To błąd, gdyż warto pamiętać o przeszłości, o tym, jak niesamowita na swoje czasy była pierwsza odsłona serii i aby docenić nowe produkcje lub wiedzieć, za co je krytykować.

Gry wyścigowe to bardzo specyficzna nisza dla maniaków. W związku z tym każda konsola potrzebowała swojej ścigałki. Xbox nie próżnował i w swojej bibliotece miał ich stosunkowo sporo, ale najważniejsza była bezpośrednia konkurencja z serią Gran Turismo. Po długim okresie developmentu oraz opóźnieniach wydano Forza Motorsport. Studio Turn 10 wiedziało, że aby wbić się w rynek, musi znaleźć balans – stworzyć grę jednocześnie symulacyjną, ale nie za mocno, aby nie odrzucić od siebie niedzielnych graczy. Nie mogła być też zbyt arcade'owa, aby wyjadacze mieli w czym zatopić ząbki. Ponad 230 aut od 60 prawdziwych marek pokazuje, że nie patyczkowano się i Microsoft robił wszystko, aby pokazać Sony, że konkurencja będzie mocna. Wszystkie auta były też tuningowalne, choć w różnym stopniu – NFSU to to nie było, ale niektóre samochody miały sporo opcji zderzaków czy lotek. Oczywiście nie tylko wieśniaczymy nasze autka spoilerami z chińskich platform sprzedażowych – możemy też wejść głębiej w tuning mechaniczny, a wszystko możemy ustawić wygodnymi suwakami.

Jako jedna z pierwszych gier w swojej kategorii Forza Motorsport ma zaawansowaną symulację uszkodzeń mechanicznych – silnika, skrzyni biegów, zawieszenia, hamulców oraz opon.

Rajdów nie ma, ale też jest dobrze

W Forzie jeździmy tylko i wyłącznie po torach, jazda poza nimi oznacza, że robimy coś nie tak. Gra nie może się tutaj równać z Gran Turismo 4, które miało rajdy. Owszem, możemy się sprzeczać, że są one potraktowane po macoszemu, ale są. Tutaj mamy 31 tras, w tym niektóre prawdziwe, takie jak Tsukuba, Silverstone czy Laguna Seca, oraz wymyślone jak Alpine Ring, Tokyo Circuit czy znane też z najnowszej odsłony malownicze Maple Valley. W pokonywaniu tras pomagać nam będzie przełomowy ficzer – Sugerowana Linia. Jest to szlaczek na asfalcie prowadzący nas i zmieniający dynamicznie kolor. Jeśli jedziemy za szybko, linia pokaże nam, kiedy najlepiej byłoby zacząć zwalniać przed zakrętem oraz jaka jest optymalna ścieżka. To niesamowite, ile gier wyścigowych teraz z tego korzysta oraz jak dobrze uczy to gracza, jak należy jeździć, co ogranicza frustrację w trakcie opanowywania nowej gry. Ale to nie znaczy, że Forza Motorsport trzyma nas za rączkę – będziemy lepiej wynagradzani w zależności od wyłączonych udogodnień. Jazda bez kontroli trakcji, sugerowanej linii czy na wyższym poziomie trudności zwiększy walutę otrzymywaną za wyścigi nawet dwukrotnie. Bardzo ważne jest to, że mimo takiej liczby aut każde prowadzi się inaczej, więc trudno będzie znaleźć złoty środek, który będzie działał we wszystkich wyścigach.

Kariera kołem się toczy

Flagowy tryb kariery czasami będzie na nas wymuszać odpowiednie auto do wyścigu. Jeśli postawiliśmy na zły samochód, będziemy mogli wybrać sugerowane auto, wchodząc do zawodów. Ograniczenia mogą dotyczyć wszystkiego – modyfikacji, mody, marki – podobnie jak u konkurencji. Mamy podział na wyścigi różnego rodzaju: od sprintów, przez amatorskie wyścigi, profesjonalne zawody, mistrzostwa, po wytrzymałościowe. Te ostatnie będą już wymagać dużego skupienia oraz umiejętności dopasowania opon, które będziemy musieli zmieniać po zjechaniu do boksu. Jeśli nie jesteśmy fanami trybu „od zera do bohatera" albo chcemy zapoznać się z grą i odblokować nowe trasy, możemy od razu wskoczyć w tryb Arcade. Xbox oczywiście wyróżniał się wsparciem rozgrywki sieciowej, więc i tutaj mogliśmy grać online. Kluczowy dla serii Forza jest system Drivatarów – to miało być Twoje komputerowe lustrzane odbicie, które ma jeździć za Ciebie i być odzwierciedleniem Twoich umiejętności. Trochę jak B-Spec w Gran Turismo. Problem w tym, że jeśli jeździmy słabo, to nasz Drivatar może być bezużyteczny. W odróżnieniu od produkcji Polyphony tutaj nie możemy bez opamiętania ścinać zakrętów – gra każe nas za niesportowe skracanie drogi przez trawę czy też – jak nazywamy to w slangu ścigantów – „agro".

Godna ścigałka na miarę swoich czasów

Forza Motorsport bez wątpienia była grą przełomową i ustanowiła wiele standardów widocznych w tytułach wyścigowych po dziś dzień. Szkoda, że nowe odsłony nie wywołują już takiego zachwytu, szczególnie że w swojej klasie gier simcade praktycznie nie mają bezpośredniej konkurencji. • **Azi**

Turn 10 Studios
wyścigi

\+ różnorodność tras i aut, fizyka jazdy, model uszkodzeń i Drivatary
– prosta kariera, gra później zmusza do zabawy w symulator

OCENA

NINJA GAIDEN BLACK

Przyjęto już niemalże regułę, że jeśli dany produkt dobrze się sprzedał, to z pewnością będzie warto go wydać ponownie, dorzucając kilka popierdółek, a całość okraszając nową nazwą, sugerującą, iż gra oferuje coś więcej niż podstawowa wersja – ludzie i tak to kupią. Ninja Gaiden Black można właśnie scharakteryzować jako poszerzoną i uzupełnioną o kilka dodatków (oba pakiety Hurricane Pack) wersję oryginału. Team Ninja wziął sobie do serca wszelkie uwagi i sugestie graczy, aby NG było dziełem jeszcze bliższym ideału, i kurczę, to im się udało!

Nie tak szybko

Jednakże muszę nieco ostudzić zapał wszystkich tych, którzy oczekują już na wstępie ogromu nowości. Po pierwszym uruchomieniu Black poza wystrojem menu głównego niczym szczególnym nie różni się od swojego poprzednika. Niuanse odkrywane są stopniowo, wraz z dokonanymi postępami w grze, co wymusza ponowne zaliczenie tego wymagającego dzieła. Przykładowo po spędzeniu pierwszej godziny z grą w menu głównym pojawi się nawet bonus w postaci wysokiej jakości trailera z DoA4. W oczy rzucą się nowe cut-scenki, wplecione sprytnie w wir zdarzeń fabularnych (głównie z udziałem Ayane), które świetnie uzupełniają całość. A coś, co bardzo irytowało w standardowej wersji NG, to potwornie niewygodna w użyciu kamera FPP – teraz wciskając prawą gałę, aktywujemy nowy tryb wizyjny i możemy swobodnie manewrować polem widzenia z ujęcia TPP (koniec przerw w trakcie rozglądania się). Choć może zabrzmieć to wręcz absurdalnie, to czarna edycja Ninja Gaiden jest jeszcze trudniejsza niż pierwowzór – można to odczuć zwłaszcza podczas potyczek z bossami (większość starych taktyk tutaj nie działa). Ale spokojnie, pomyślano też o leszczach i jeśli polegniemy trzykrotnie w tym samym miejscu, gra umożliwi przejście na najniższy stopień – Ninja Dog. Warto wiedzieć, że „czarna" wykrywa ukończone sejwy z podstawki, więc w razie czego możemy startować od razu z wyższego pułapu, co warto zrobić, bo na poziomie wyższym niż Normal czekają nowi przeciwnicy czy bronie jak znany z HP1 mocarny kij Lunar czy bomba dymna, dezorientująca poczynania wrogów.

Team Ninja musiał projektować SI wrogów aż trzykrotnie, ponieważ Tomonobu Itagaki uznał, że gracze za łatwo uczą się ich zachowań. Efektem tego było dynamiczne SI, które reagowało na ruchy gracza. Unikał na swoje czasy

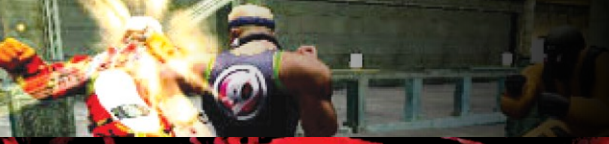
Ideał?

Na osobne potraktowanie zasługuje całkowicie dziewiczy tryb misji, czyli zestawy zadań, którym przyświeca jeden cel: zlikwidowania wszystkich wrogów. Całość ma miejsce na zamkniętych arenach, gdzie mamy z góry narzucony ekwipunek. Mierzone są czas, styl oraz liczba nabitych combosów. Po zaliczeniu pięciu zestawów zyskujemy dostęp do kolejnych – łącznie znajdziemy ich tu 50 i napotkamy wielu nowych oponentów jak kobieta-kot, troll z potężną maczugą czy skamieniała odmiana dinozaura. Co poza tym? Kilka kosmetycznych zmian, nie tyle zmieniających styl gry, ile sprawiających, że z uśmiechem na twarzy będziemy witać kolejne smaczki (jak chociażby podarunek od Ayane w postaci łuku, którym można ją zabić!). Bransoletka regenerująca energię została zastąpiona inną wzmacniającą ataki. Miecz Kitetsu da się teraz dopakować, a sekretne skarabeusze wymienimy na inne nagrody (niestety ich lokalizacja się nie zmieniła). Nie zabrakło dodatkowych kostiumów, gdzie prym wiedzie strój utrzymany w czerwono-czarnych barwach (a la Darth Maul z „Gwiezdnych wojen"). Po zaliczeniu całości na Hardzie otrzymamy dostęp także do klasycznej, automatowej wersji Ninja Gaiden (z 1988 r.). Pomimo że wiek robi swoje i oprawa nieco trąci myszką, to bonus stanowi miły akcent, choć wolałbym inną oldskulową perełkę z Game Boya z podtytułem Shadow. Z niewyjaśnionych przyczyn Team Ninja usunęło z gry automat z klasyczną trylogią obecną w oryginalnym Ninja Gaiden. Co nie zmienia faktu, że mamy tutaj do czynienia z bardziej dopasioną wersją niemalże idealnej gry, bo wszystkie elementy, na które narzekali wcześniej gracze, zostały tu wyeliminowane. Każdy powinien w to zagrać, nawet jeśli wcześniej zaliczył zwykłą wersję, bo to najlepszy slasher na Xboksa. Majstersztyk. • **Majk**

Team Ninja
akcja, slasher

\+ liczne zmiany, dodatki i poprawki
– brak automatu z trylogią NG

OCENA



Spikeout: Battle Street to konsolowa kontynuacja arcade'owego hitu Segi z 1998 r. – SpikeOut: Digital Battle Online. Oryginalny SpikeOut był jedną z pierwszych bijatyk 3D w salonach gier i pionierem rozgrywki sieciowej na automatach. Dla graczy z Zachodu długo pozostawał egzotyczną ciekawostką – aż do czasu, gdy pojawił się Spikeout: Battle Street na Xboksie. Wersja na konsolę, stworzona przez Dimps i Amusement Vision,

przenosiła beat 'em upa z automatów do domowych salonów, oferując zarówno tryb dla pojedynczego gracza, jak i kooperację dla czterech osób, lokalnie lub przez Xbox Live.

Rozgrywka i mechanika

Dzieło Segi oferuje klasyczne elementy beat 'em up: ciosy, rzuty, uniki i specjalne ataki. System walki był prosty, ale spełniał podstawowe potrzeby – był idealny do wspólnej zabawy z kolegą. Każda postać miała unikalne ataki specjalne, a możliwość wykonywania combosów i używania broni dodawała głębi rozgrywce. Gracze mogli wybrać spośród kilku bohaterów różniących się siłą, szybkością i stylami walki. Od masywnego Spike'a po zwinniejszą Min Huę – każda postać miała nieco inny vibe, choć balans nie był najlepszy. Sterowanie na padzie Xboksa było zaskakująco wygodne – szczególnie przycisk odpowiedzialny za szybkie uniki i kontry robił robotę w trudniejszych starciach.

Oko, ucho i klimat Segi

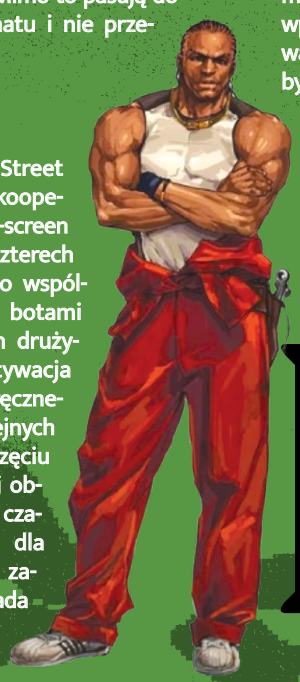
Produkcja prezentowała się dobrze, zachowując arcade'owy styl Segi. Bogata paleta barw, dynamiczne efekty świetlne i różnorodne lokacje – od miejskich ulic po futurystyczne centra handlowe – tworzyły spójny klimat. Gra działała w rozdzielczości 480p przy stabilnych 30 klatkach na sekundę – bez fajerwerków, ale solidnie jak na późny tytuł pierwszego Xboksa. Spikeout: Battle Street oddycha klimatem salonów arcade i słychać to od pierwszych sekund. Elektroniczne bity, ostre gitarowe riffy i przesadzone efekty dźwiękowe podbijają tempo walki i wpisują się idealnie w stylistykę Segi z przełomu wieków. Dialogi ograniczają się do kilku zdań i okrzyków bojowych – zrealizowane poprawnie, choć bez większych emocji. Mimo to pasują do arcade'owego klimatu i nie przeszkadzają w akcji.

W jednym z poziomów – Astro Mall – można trafić na ogromną statuetkę Sonica, a na ścianach wiszą murale z jego wizerunkiem. Z kolei jedna z grywalnych postaci, Min Hua, wykorzystuje uproszczone wersje ruchów Akiry z Virtua Fightera 2.

Tryby gry i kooperacja

Spikeout: Battle Street wspierał lokalną kooperację w trybie split-screen dla maksymalnie czterech graczy. Można było wspólnie mierzyć się z botami w różnych trybach drużynowych, choć aktywacja trybu wymagała ręcznego dołączenia kolejnych graczy po rozpoczęciu meczu. Przy pełnej obsadzie split-screen czasem zwalniał, ale dla fanów kanapowej zabawy była to nie lada gratka. Postawiono tu na klimat arcade, co oznacza masę mięcha do oklepania. Większość przeciwników to chodzące klony: ci sami faceci w innych kolorach spodni, z podstawowym repertuarem ciosów. Design jest prosty, ale skuteczny – bez fajerwerków. Sytuację ratują bossowie: mają większe modele, unikalne animacje i efektowne ataki specjalne. Od zwinnych duetów po wielkich kolesi z młotami czy włóczniami – jest z kim się zmierzyć. Szkoda tylko, że droga do nich bywa monotonna. Choć oficjalne serwery Xbox Live zamknięto lata temu, Spikeout: Battle Street doczekał się drugiej młodości dzięki projektowi Insignia. Zabawa ponownie oferuje tryb kooperacji online, matchmaking i czat głosowy, zupełnie jak za dawnych lat.

SBS to solidna adaptacja arcade'owego klasyka, która przeniosła intensywną akcję i dynamiczną rozgrywkę na konsolę Xbox. Choć nie wprowadzała rewolucyjnych zmian i ustępowała wersji arcade pod względem płynności, była ważnym krokiem dla rozwoju konsolowych bijatyk. Dla fanów szybkich beat 'em upów była to pozycja obowiązkowa – intensywna, wybuchowa i technicznie solidna. Obecnie tytuł ten nieczęsto pojawia się w rozmowach, ale zyskał status kolekcjonerskiej ciekawostki i sporo kosztuje na rynku wtórnym. • **Aki**



Dimps/Amusement Vision
chodzona bijatyka

\+ intensywna rozgrywka, wsparcie Xbox Live, klimat automatów Segi
– fabuła, rozwój postaci, system walki, potrafi zwolnić przy czterech graczach

OCENA

DOOM 3

Gdyby pierwszy Xbox miał obchodzić Halloween, zrobiłby to w stylu Doom 3. Gra id Software na pierwszy rzut oka wydaje się klasyczną historią o naukowcach, którzy grzebali tam, gdzie nie trzeba, i otworzyli portal do piekła. Ale to, co dostajemy na konsoli Microsoftu, to nie tylko port pecetowego hitu – to pełnokrwisty survival horror sci-fi, który pokazuje pazur.

Techniczna magia portu

Za przeniesienie Dooma 3 z pecetów na Xboksa odpowiadało studio Vicarious Visions, które znane było z adaptowania dużych tytułów na słabsze platformy. Port powstawał przy ścisłej współpracy z id Software i choć Xbox miał znacznie mniej mocy od współczesnych mu komputerów, efekt końcowy robi wrażenie. Gra trafiła na konsolę w kwietniu 2005 r., osiem miesięcy po premierze wersji PC, i była jedną z najbardziej zaawansowanych technicznie produkcji na to urządzenie. Żeby całość mogła działać płynnie, trzeba było dokonać wielu cięć i modyfikacji: zmniejszono jakość tekstur, uproszczono geometrię poziomów, a także nieco przeorganizowano ułożenie przeciwników i skryptów. Mimo to udało się zachować niemal pełne doświadczenie z pecetowego pierwowzoru. W wersji konsolowej dodano też tryb kooperacji przez system link/Xbox Live, co było ciekawą nowością względem PC. Latarka nie została zintegrowana z bronią – tę funkcję dodano dopiero w edycji BFG kilka lat później.

Piekło na Marsie

Już po chwili grania wiadomo, że klimat robi tu robotę. Ciasne korytarze, trzaski, szmery, sapanie w ciemności i potwory wyskakujące z wentylacji, jakby miały zaproszenie. Wszystko to przy gęstym jak smoła oświetleniu i genialnej grze światłem. Gameplay? Wolniejszy niż klasyczne Doomy, ale za to duszny i intensywny. Tutaj każdy zakręt może zakończyć się gryzieniem gleby. Wersja xboksowa zachowuje kontrowersyjny design z PC: latarka i broń nie działają jednocześnie. To nie pomyłka, tylko decyzja projektowa, która miała potęgować napięcie. I potęguje, choć niektórzy gracze do dziś kręcą nosem. Dla ścisłości: możliwość strzelania z włączoną latarką wprowadzono dopiero w edycji BFG z 2012 r. System strzelania jest solidny, a każda broń ma odpowiednią siłę i feeling – od klasycznego shotguna, przez miotacz plazmy, aż po rakietnicę. Strzelanie sprawia satysfakcję, a dźwięk i animacje tworzą atmosferę.

Dodatek Resurrection of Evil to osobna kampania, dziejąca się dwa lata po wydarzeniach z podstawki, z nowym bohaterem i zagrożeniem do odstrzału. Akcja jest dynamiczniejsza, a proporcje między strachem a akcją przesuwają się lekko w stronę widowiskowej rozpierduchy. Poziomy są bardziej otwarte, mniej klaustrofobiczne, a design nabiera świeżości. Pojawia się kilku nowych przeciwników, a bossowie potrafią postawić się na poważnie. Największy bajer? Artefakt – piekielna zabawka, która daje specjalne moce: spowalnianie czasu (w stylu F.E.A.R.), wzmożoną siłę i odporność. Do tego pojawia się tzw. grabber, czyli telekinetyczna broń rodem z Half-Life 2.

Ukryte minigry – luz w cieniu piekła

Mimo ciężkiej atmosfery Doom 3 nie jest grą całkowicie pozbawioną humoru. Twórcy umieścili w niej kilka niespodzianek, a jedną z ciekawszych są ukryte minigry arcade, które można znaleźć na terminalach w niektórych pomieszczeniach bazy. Działa to jak miniaturowy automat retro w środku koszmaru. Mamy tu choćby Super Turbo Turkey Puncher 3 – brutalną parodię mordobić, w której uderzamy indyki z grafiką żywcem wyjętą z pierwszego Dooma. Jest też Martian Buddy Blaster, prosta, boczna strzelanka ukryta w systemie komputerowym korporacyjnego molocha, oraz Sarge's Big Game Hunt – pseudoreklama z naszym ulubionym twardzielem w roli łowcy demonów, będąca żartobliwym pastiszem amerykańskich programów przyrodniczo-łowieckich. To miła odmiana i znak, że twórcy nie traktowali siebie zbyt serio – w świecie, gdzie co krok czeka demon, nawet chwilowa odskocznia od ciemności bywa bezcenna.

Objawienie

Choć szóstą generację witałem z PlayStation 2, to niedługo potem w moim domu zawitał również GameCube, a zaraz za nim kryształowa edycja Xboksa. Do dziś pamiętam nocne sesje z Doomem 3 w całkowitej ciemności. Mój ówczesny pecet dławił się tym tytułem niemiłosiernie, więc wersja konsolowa była dla mnie objawieniem – stabilna, płynna i, co najważniejsze, równie przerażająca. Doom 3 na Xboksa nie tylko imponuje od strony technologicznej, ale też dowodzi, że gry mogą straszyć bez hektolitrów krwi i tysięcy przeciwników. To produkcja, która umiejętnie gra na nerwach, balansując na granicy immersji i frustracji. Choć zestarzała się wizualnie, to klimatu i pomysłu może jej pozazdrościć niejeden współczesny horror. • **Aki**

id Software/Vicarious Visions
strzelanina

\+ klimat, światło i grafika, Resurrection of Evil to godny dodatek, smaczki i minigry
– latarka osobno = frustracja dla niecierpliwych, tempo nie dla każdego

OCENA

FARCRY INSTINCTS

Half-Life 2, Doom 3 i Far Cry Instincts to dla mnie Święta Trójca xboksowych wersji gierek z PC. Gdy ktoś chciał pospierać się ze mną, „czy lepszy jest Xbox, czy PlayStation 2?", wyciągałem te tytuły jako oczywiste dowody, że sprzęt Sony nie dźwignie tak zaawansowanych graficznie produkcji. Instincts różni się jednak pod pewnym względem od konsolowych wersji przygód w City 17 czy patroszenia demonów na Marsie. W odróżnieniu od tych dwóch portów, które starały się przenieść na Xboksa jak najwięcej z zawartości pecetowych oryginałów, twórcy Instincts skupili się głównie na równie zachwycających wizualiach, traktując resztę gry praktycznie jako soft reboot.

Far Cry Instincts doczekało się kilku własnych sequeli, spin-offów i portów, z których najdziwniejszy był Paradise Lost (2007), czyli adaptacja FC:I na automat arcade z light gunem!

Tego nie było w przewodniku turystycznym!

Są tu bowiem choćby znajome postacie, ale mają nowe modele, wygląd i dialogi. Mamy taki sam szkielet fabularny, czyli pomagamy seksownej agentce CIA dostać się na tropikalne odludzie pełne najemników, którzy są na usługach szalonego naukowca bawiącego się w prywatną wersję „Wyspy doktora Moreau", ale kampania prowadzi nas przez zestaw zupełnie nowych poziomów. Największym novum są jednak nie nowe cutscenki czy unikalne dla tej wersji modele pukawek. Oparty na strzelaniu gameplay wzbogacono o mechaniki bezpośrednio wynikające z elementów fabuły. Bohater, zarażony w pewnym momencie mutagennym wirusem, nie tylko wygląda słabowicie na kilku filmikach pod koniec przygody. Już po kilku misjach nabywa zdolności, których nie powstydziłby się sam Predator: zwierzęcy węch pozwalający tropić wrogów, poszerzone spektrum wizji pomagające dostrzec zakamuflowanych przeciwników oraz nadludzką siłę zachęcającą do łamania kręgosłupów gołymi rękami... Im dalej w kampanię, tym więcej zmutowanych perków mamy do dyspozycji, więc jeśli zechcemy, to gameplay na ostatnich poziomach zamiast standardowego FPS-a może przypominać raczej pierwszoosobową, brutalną wariację na temat X-Menów.

Ach, byłbym zapomniał. Jest jeszcze jedna nowa mechanika: stawianie pułapek. Konkretnie: do dowolnego drzewa można „dokleić" sprężystą gałąź, która zwabionym w pobliże nieszczęśnikom funduje kilkumetrowy lot i efektowne połamanie gnatów po uderzeniu w pobliską palmę albo ścianę. Popisy silnika fizyki są tu jeszcze bardziej przerysowane niż w pecetowym pierwowzorze, co niektórych może odrzucać jako nierealistyczne, ale u mnie wywołuje nostalgiczny uśmieszek wirtualnego sadysty. Inna sprawa, że przydatność tych pułapek jest... cóż, można się nimi bawić, jeśli ktoś ma ochotę poudawać „survivalowy" gameplay, ale ja zamontowałem jedną podczas tutoriala i... na resztę gry zapomniałem o ich istnieniu. Dużo więcej frajdy daje mi klasyczne strzelanie i chlastanie zmutowanymi pazurami.

Żal tropików

Pod względem grafiki zaliczam ten tytuł do Top 5 najbardziej imponujących gierek na Xboksa (obok Doom 3, Just Cause, Morrowinda i Project Gotham Racing). Stojąc na skąpanej słońcem plaży i podziwiając pokryte dżunglą wzgórza odbijające się w oceanie, nie mogę wyjść z podziwu, jak zgrabnie dopasowano sandboksową ideę pecetowych poziomów do konsolowych możliwości. Większość map jest tu co prawda nieco bardziej liniowych, ale nie znaczy to absolutnie, że zredukowano je do doomowatych korytarzówek. Oprócz kilku bunkrów i laboratoriów większość kampanii nadal rozgrywa się na sporych wysepkach, gdzie do celu misji można się dostać na kilka sposobów. Sami decydujemy, czy wolimy spacerek po rajskich plażach, rajd quadem przez dżunglę, czy okrążenie archipelagu motorówką. Poczucie wolności jest tylko ciutkę mniejsze niż na PC.

Ze wstydem przyznaję, że nie poznałem się początkowo na tym tytule. Liczyłem na wierny port jak FC Classic, który pojawił się później na X360. Narzekałem na „zmutowany" gameplay oddalający grę od prawdziwego Far Cry. Dziś mam o 180° odmienne odczucia: doceniam całkowicie nową kampanię, czerpię frajdę z nieco „ukonsolowionej" rozgrywki i niezwykle żałuję, że te 20 lat temu nie spędziłem z ziomeczkami kilkunastu godzin w multi, trollując się wzajemnie na mapkach skleconych w dołączonym edytorze. • **Rozkminator**

Ubisoft Montreal
strzelanina

\+ najładniejsze tropiki na Xboksie, ewolucja (hehe) gameplayu z PC, nowe mapki
– miejscami framerate nie wyrabia, końcówka gry zapomina, że to miała być strzelanka

OCENA

Valve wydając w 1998 r. Half-Life, zatrzęsło gamingową sceną. Pionierskie podejście do sposobu opowiadania historii i ciągłość przygody nieprzerywanej ekranami ładowania to powody, dlaczego ten tytuł zawładnął umysłami graczy. Half-Life to dziś gra kultowa, kamień milowy w rozwoju branży, który ukształtował świat gier na kolejne lata.

Powrót Gordona Freemana

Ponownie wcielamy się w Gordona Freemana, który trafia do City 17 – miasta kontrolowanego przez intergalaktyczne imperium znane jako Kombinat. Naszym celem jest przedarcie się przez przeważające siły wroga, aby wspomóc ruch oporu w walce o wyzwolenie ludzkości spod jarzma niewolnictwa. Half-Life 2 zadebiutował w 2004 r. i powtórzył sukces pierwowzoru. Rdzeniem gry była fenomenalna fizyka świata i jej umiejętne wplecenie w rozgrywkę. Wiele zagadek środowiskowych było opartych właśnie na niej i wymagało od gracza chwili namysłu. Wykorzystanie fizyki uwypuklał Gravity Gun, który od czasu HL2 stał się standardem w wielu grach FPS. Etap w Raveholm wymagał odpowiedniego wykorzystania potencjału tej broni. Używanie elementów otoczenia, jak walające się tarcze do pił, gaśnice czy beczki, było niezbędne i pozwalało na sporą kreatywność w eliminowaniu przeciwników. Duże wrażenie robiła też mimika postaci, która pomimo upływu dwóch dekad dalej prezentuje się bardzo dobrze. Taki efekt został osiągnięty dzięki współpracy z dr. Kenem Perlinem, ekspertem od grafiki komputerowej i animacji, oraz wykorzystaniu prac na temat mimiki i emocji autorstwa dr. Paula Ekmana.

Nowością w grze są pojazdy. W pierwszych godzinach rozgrywki zasiądziemy za sterami poduszkowca, za pomocą którego przemierzymy rzeki i kanały, unikając przy tym wrogich helikopterów. W dalszych etapach wskoczymy też w pojazd typu buggy i śmigniemy autostradą, robiąc przystanki w okolicznych przyczółkach i eliminując żołnierzy Kombinatu. Tak jak w pierwowzorze, tak i tutaj nigdy nie robimy za długo tego samego. Gra co rusz wrzuca nowe mechaniki, oferując na każdym etapie coś nowego, nie pozwalając, aby do zabawy wkradła się nuda.

Half-Life 2 doczekał się dwóch dodatków – Epizodu 1 i 2. Trójka była w przygotowaniu, jednak została skasowana. Przez chwilę planowano też spin-off pt. Ravenholm, którym miało się zająć Arkane Studios, ale projekt również skasowano.

Konwersja robi wrażenie?

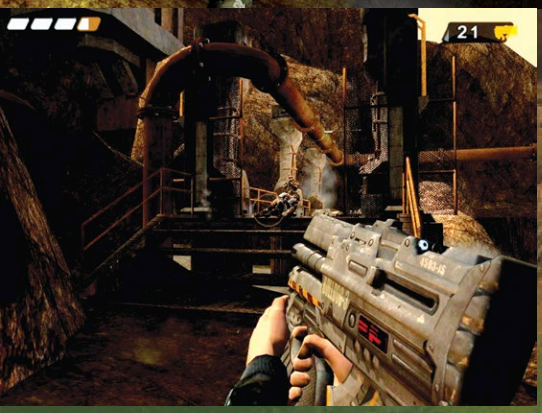
Niewielu o tym wie, ale Half-Life 2 na Xboksa nie jest zwykłym portem. Gra powstawała równocześnie z wersją na PC. Valve chciało zaimplementować silnik Source na konsole, aby stworzyć fundament pod przyszłe gry, i to właśnie Half-Life 2 był podstawą tego przedsięwzięcia. Było to nie lada wyzwaniem dla deweloperów, którzy musieli wspiąć się na wyżyny programistycznej wirtuozerii, aby ruszyć grę na konsoli, która ma na pokładzie zaledwie 64 MB pamięci RAM. Warto zaznaczyć, że minimalne wymagania na PC to 256 MB. Deweloperzy wykonali tytaniczną pracę pod względem optymalizacji – poziomy podzielono na segmenty poprzedzone loadingami, zmniejszono szczegółowość otoczenia i obniżono jakość tekstur. Generalnie pod młotek poszło wszystko to, na czym dało się zyskać pamięć, ale twórcy zachowali przy tym odpowiedni balans, aby w dalszym ciągu tytuł był atrakcyjny graficznie i nie stracił nic ze swojego uzależniającego gameplayu. Uniknięto też drastycznych zmian w strukturze poziomów czy zaimplementowanej fizyce – jest to dalej ten sam Half-Life 2, znany z PC. Wersja xboxowa zdecydowanie wyróżnia się dźwiękiem. W pełni wykorzystano system Dolby 5.1 nadający głębię poszczególnym efektom, które tutaj mają swoje odrębne kanały, co podbija immersję. Jedynym mankamentem jest framerate – w zamkniętych pomieszczeniach udaje się utrzymywać 30 klatek, natomiast przez lwią część zabawy ta wartość oscyluje w granicach 20. Zdarzają się też większe dropy do nawet 10 FPS-ów. Dla niektórych może to być łyżka dziegciu nie do przełknięcia. Trzeba pamiętać, że w tamtych czasach nie było takiej fiksacji na punkcie liczby klatek na sekundę, jaka jest teraz, liczyła się przede wszystkim rozgrywka, a w tym temacie Half-Life 2 dowoził jak mało który tytuł.

Pytanie jest jedno – po co zawracać sobie głowę wersją na Xboksa, która pod prawie każdym względem jest gorsza od pozostałych? Ponieważ właśnie ta wersja pokazuje kunszt deweloperów, którzy pomimo ograniczeń sprzętowych przenieśli grę praktycznie jeden do jednego na sprzęt, który w teorii nie miał prawa jej uciągnąć. Port niemożliwy? Zdecydowanie tak i dlatego warto sięgnąć po przygody pana Freemana właśnie na Xboksie, aby zobaczyć ten kunszt na własne oczy. Half-Life 2, podobnie jak Doom 3, przypomina o czasach, kiedy deweloperom faktycznie chciało się wyciskać ostatnie soki ze sprzętów. Piękne to były czasy. • **Radosław Herbst**

Valve
przygodowa, strzelnina

\+ fizyka, gameplay, dźwięk
– framerate

OCENA



„Halo killer” – czasem z wykrzyknikiem, a czasem ze znakiem zapytania – było około 20 lat temu jednym z ulubionych nagłówków gamingowej prasy w odniesieniu do niemal każdej pierwszoosobowej strzelanki, jaka pojawiała się na rynku. W większości przypadków określenie to dotyczyło raczej potencjału danej gierki na zawładnięcie naszymi portfelami, ale w przypadku Pariah ma ono ironicznie wręcz dosłowny wydźwięk. Powód jest bardzo prosty: na pierwszy rzut oka gierka wygląda niemal bliźniaczo podobnie do przygód Master Szefa. Futurystyczno-militarny klimat; poziomy, na których leśne ostępy przecinają betonowe bunkry i nowoczesne kompleksy; przygoda w wielu miejscach sadzająca gracza za sterami przeróżnych wojskowych środków transportu... Dopiero kiedy ktoś nieco uważniej przyjrzy się screenom, to dostrzeże, że nie strzelamy tu do pokracznych kosmitów, tylko przede wszystkim do całkiem ludzkich kolesi odzianych w nieco kosmiczne pancerze.

Produkcja jednego z oddziałów Digital Extremes (najbardziej dziś chyba znanego z Warframe, wcześniej serwującego takie chociażby tytuły jak Dark Sector czy The Darkness 2) nie odniosła jednak niestety zbyt wielkiego sukcesu, sprzedając się wedle jednego z byłych deweloperów w niecałych 100 tys. kopii. “Niestety”, ponieważ grało mi się w nią naprawdę przyjemnie, mimo kilku upierdliwych zgrzytów po drodze. Nie będę zanudzał szczegółami fabuły: wystarczy wiedzieć, że mamy przyszłość, zwaśnione frakcje walczą na przeoranej wojną Ziemi, a protagonista wyrusza na misję związaną z turboniebezpiecznym wirusem, który może wpłynąć na losy globalnego konfliktu. Po drodze czekają go zwroty akcji, zdrady, a przede wszystkim tysiące wystrzelonych rakiet i pocisków.

W menu gry dostępny jest edytor map, który pozwalał na tworzenie własnych leveli do trybu multiplayer – łącznie z możliwością dzielenia się swoimi dziełami przez Xbox Live!

Gunplay mógłby być lepszy

Dużo ważniejsze od fabuły jest bowiem to, czy eliminacja wrogo nastawionych poligonów jest przyjemna; innymi słowy: czy w tej strzelance fajnie się strzela? Pariah jest pod tym względem niestety niedoszlifowany. Powiem wprost – wymiana ognia czasami frustruje ze względu na miejscami niedorzeczny rozrzut niektórych pukawek oraz zapędy przeciwników do odwalania kamikaze. Zwłaszcza kolesie obsługujący przeróżne rakietnice i granatniki mają tendencję do ciągnięcia za spust, nawet jeśli stoimy pół metra od nich. Nie mogę jednak powiedzieć, żeby przesłoniło mi to pozytywne aspekty Pariah. Mimo kilku irytujących niedociągnięć kodu frajda ze strzelania jest nadal spora. Choćby ze względu na ciekawie zaprojektowane spluwy. Niby jest to standardowy FPS-owy zestaw, czyli karabinek, strzelba, plazmówka itd., ale ich design przypominający uzbrojenie space marines z „Aliena” naprawdę robi robotę. Możliwość zamontowania upgrade’ów takich jak większe magazynki, zdalnie detonowane pociski czy rakiety śledzące ciepło to innowacyjny patent, który w 2005 r. był jeszcze rzadkością. Niezwykle cieszą mnie również detale takie jak pękające szybki w hełmach, dzięki czemu strzelanie do wrogów jest po prostu wizualnie atrakcyjne i zachęca do parcia naprzód. Najważniejszym zaś elementem tego aspektu rozgrywki jest oldskulowy ragdoll i generalnie fizyka obiektów. Wiem, że dzisiaj sporo graczy szydzi z przerysowanych i niezbyt realistycznych zachowań cyfrowych trupków, którymi charakteryzowały się gry sprzed mniej więcej 2010 r., ale dla mnie ma to nostalgiczny urok nie do przebicia przez dzisiejsze systemy symulujące fizykę. Grając w Pariah i podobne tytuły, mentalnie cofam się do 2005 r. i przypominam sobie, jak ogromne wrażenie robiło to po latach sztywnych szkieletowych animacji ze starszych strzelanek...

Niestety mimo wielu pozytywnych aspektów Pariah miał po prostu pecha. Ukazał się tylko na PC i Xboksa. Na komputerach strzelanek wszelkiej maści był w 2005 r. taki zalew, że nie dziwota, że szybko trafił do koszy z przecenami i na płytki dołączane do czasopism. W przypadku Xboksa zaś mam wrażenie, że większość graczy popatrzyła, stwierdziła, że wygląda jak Halo i... po co kupować klona, skoro mają już oryginał? • **Rozkminator**

Digital Extremes
strzelanina

\+ tip-top oprawa graficzna, cool giwery i pojazdy, duże levele z otwartymi przestrzeniami
– celność niektórych pukawek, samobójczy przeciwnicy

OCENA

PSYCHONAUTS

Ponad cztery lata – tyle trwała produkcja Psychonauts, jednego z najciekawszych tytułów na Xboksa. W czasach, kiedy koncepcja „gry niezależnej" była obca branży, firma Tima Schafera, współtwórcy m.in. The Secret of Monkey Island, postawiła na swoim i do końca broniła genialnej i zarazem szalonej wizji.

Czacha dymi

Uniwersum Psychonauts było tak bogate i rozbudowane, że trudno opisać całość w kilku zdaniach. Ale spróbujmy. Na letnim obozie dla młodych psychonautów, przyszłych rządowych agentów wykorzystujących moce psioniczne, zaczynają dziać się dziwne rzeczy. Właściwie to wszystko jest tam dziwne, począwszy od wyglądu uczestników, a skończywszy na tym, że wszyscy mają tam nierówno pod sufitem. Ale tym razem naprawdę jest nieciekawie – ludziom znikają mózgi, a sprawę może tylko rozwiązać młody adept sztuk mentalnych, Raz.

Gra Schafera była połączeniem platformówki z przygodówką. Obóz był czymś na kształt hubu łączącego wszystkie etapy. Brzmi standardowo, tylko że wspomnianymi etapami były umysły, do których Raz wchodził, trochę jak DiCaprio w „Incepcji" (prawdziwą inspiracją był film „Ucieczka w sen" z 1984 r.). A że mieliśmy do czynienia z galerią indywiduów, to w ich mózgach czekał na nas niezły odlot: a to wielka gra strategiczna (umysł kogoś podającego się za potomka Napoleona), nawiedzony teatr czy najbardziej kultowy etap z tej gry, wizja paranoidalnej osoby, która myśli, że śledzą ją rządowi agenci na czele z tajemniczym Mleczarzem. Etapy-umysły były główną motywacją dla grającego, który chciał zobaczyć, co jeszcze wymyśliła ekipa z Double Fine. A wymyśliła naprawdę przezabawne rzeczy. Niestety nie wszystko było perfekcyjne.

Mało brakowało, a Psychonauts nie trafiłoby na rynek. Gra od początku była planowana jako tytuł na X-a, ale Microsoft strasznie wybrzydzał, sugerując kolejne zmiany (większości nie wprowadzono). Kiedy z MS odeszła osoba, która wstawiała się za Double Fine, wstrzymano finansowanie. Studio uratowała pożyczka od Willa Wrighta (twórcy Maxis), a potem znalazł się nowy wydawca – Majesco.

Emocjonalny bagaż

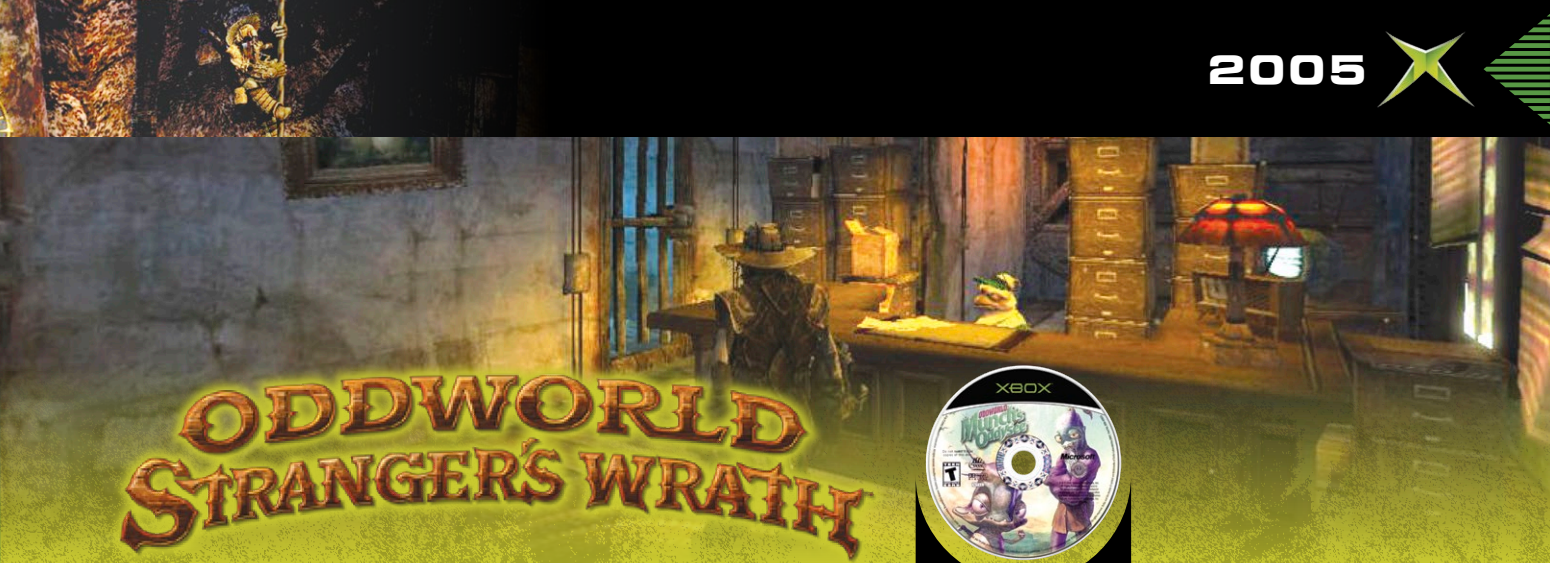
Jednym z największych problemów Psychonauts było to, że gra cierpiała na swoiste rozdwojenie jaźni, nie wiedząc, czy chce być bardziej platformówką, czy przygodówką. W teorii mieliśmy tu wszystko, czego potrzebuje platformówka, od znajdziek (niektóre zabawnie nazwane, np. torby i walizki nazwano „emocjonalnym bagażem"), przez moce do wykorzystania przy pokonywaniu przeszkód (telekineza, pirokineza, lewitacja), na (bardzo przeciętnej) walce kończąc. Ale Tim i jego zespół nie specjalizowali się w platformówkach 3D, zatem na tym odcinku gra czasami bywała przeciętna. Tytuł ciągnęły (oprócz fenomenalnego humoru) przygodowe wstawki i wyzwania bardziej przypominające poprzednie gry znanego twórcy. Jednym z ostatecznych dowodów na to był wspomniany etap z Mleczarzem. Trzeba było mieć trochę cierpliwości i zrozumienia, aby przetrawić taki oryginalny miks gatunków. Ale jeśli nasz umysł był na to otwarty, to otrzymaliśmy coś wyjątkowego. Nie przez przypadek dzisiaj to kultowa gra.

Z Psychonauts wiąże się mój własny „emocjonalny bagaż" – była to moja pierwsza dwustronicowa recenzja w PSX Extreme. Reckę miał pisać ktoś inny, ale życie sprawiło, że musiałem wskoczyć na ostatniej prostej. Człowiek był młody, chciał się pokazać przed Ścierą, więc właściwie wymaksowałem grę – im dłużej w nią grałem, tym bardziej doceniałem kreatywny geniusz Double Fine. Jednocześnie widziałem, w jakich aspektach deweloperzy radzili sobie gorzej. Finalnie określiłem Psychonauts jako jednego z najlepszych przedstawicieli platformówek na Xboksie. Była to prawda, bo konsola nie miała tak mocnych hitów w tym segmencie jak PS2, ale przede wszystkim była to jedna z najśmieszniejszych gier tamtej generacji. I bawi do dzisiaj – można w nią bez problemu zagrać na nowych Xboksach. A kto złapie bakcyla, ten może sprawdzić udany sequel z 2021 r. • **Dżujo**

Double Fine
platformowa

\+ fenomenalny humor, szalone pomysły, design postaci
– niektóre sekcje platformowe, drobne problemy techniczne

OCENA



ODDWORLD STRANGER'S WRATH

Oddworld: Abe's Oddysee i jej bohater stali się jednym z symboli PSX-a. Planowany na PlayStation 2 sequel padł łupem Microsoftu, który z Munch's Oddysee zrobił jeden z tytułów startowych na Xboksa. Wyszła z tego poprawna gra, ale nie było mowy o szaleństwie (więcej w ramce). Na prawdziwy hit z uniwersum Oddworld trzeba było poczekać do 2005 r.

Dobry, zły i dziwny

Tym razem Lorne Lanning, ojciec serii, postanowił połączyć swoje uniwersum z westernem. Bohaterem Stranger's Wrath został tajemniczy łowca nagród, który przemierza świat i poluje na każdego, na kogo wyznaczono nagrodę (tutejsza waluta? moolah). Wyglądał jak Clint Eastwood z filmów Sergio Leone, gdyby filmowy Bezimienny miał twarz i ciało przypominającą krzyżówkę konia z lwem. Jednak w Oddworldzie nie było miejsca na klasyczne rewolwery czy strzelby, bo Stranger miał specjalną kuszę, a za amunicje robiły owady i małe stworzenia. Wystrzelone skunksy paraliżowały wroga smrodem, wiewiórki odwracały uwagę, a wybuchowe nietoperze działały jak rakiety. To tylko część czegoś, co przewrotnie nazwano „live ammo". Oprócz tego mogliśmy atakować w bardziej klasyczny sposób – strzałem w pysk.

Mechanika zabawy przewidywała granie w widoku z pierwszej lub trzeciej osoby. Nie będzie zaskoczeniem, że do strzelania lepiej pasował tryb FPP, a sekcje platformowe należały do trybu TPP. Stranger potrafił też zapierniczać na czterech łapach jak szalony (porównanie do konia nie było przypadkowe), co mogło się przydać w trudnych momentach. Gameplay niczym nie zaskakiwał, ale w połączeniu ze stylistyką świata, szalonymi pomysłami twórców, humorem oraz fenomenalną oprawą graficzną Stranger's Wrath przykuwał uwagę od pierwszych chwil, reprezentując momentami poziom zbliżony do Xboksa 360.

Za garść moolahów więcej

Stranger's Wrath robił wrażenie, pokazując, na co stać Xboksa, zarazem udowadniając, że da się zrobić na konsolę Microsoftu coś więcej niż kolejną strzelankę czy inną „grę dla dorosłych". Coś, co początkowo wyglądało na bardzo prosty tytuł akcji, z czasem stawało się całkiem sporym wyzwaniem, które wymagało umiejętnego żonglowania naszym żywym inwentarzem uzbrojenia i dokonywania odpowiednich zakupów. Niektórym mogło przeszkadzać, że seria odeszła od przygodowych elementów, ale nie było sensu, aby po raz kolejny brnąć w tę stronę.

Był w tej grze taki moment – kto grał, ten wie, o co chodzi – że człowieka rzeczywiście chwytało za serce. Gra miała przekaz, bardzo aktualny do dzisiaj. Nie ma co zdradzać, bo można spokojnie pograć w całkiem udany remake HD, który tylko udowadnia, jak bardzo ponadczasowym tytułem było opisywane dzieło Lanninga. Niestety Stranger's Wrath nie stało się upragnionym sukcesem, sprzedając się w około 600 tys. egzemplarzy (twórca twierdził, że gra musiała trafić do przynajmniej 1,6 mln odbiorców, aby zacząć się zwracać). Taka była cena oryginalnego stylu. • **Dżujo**

Warto wspomnieć o innej produkcji z uniwersum: Munch's Oddysee, która była ciekawym tytułem startowym na Xboksa. Gra cierpiała trochę na chorobę „wieku dziecięcego", podobnie jak inne pierwsze tytuły na daną generację, kiedy twórcy nie znają jeszcze dobrze konsoli. Przejście z 2D do 3D wyszło poprawnie, granie Abe'em wyglądało trochę inaczej, bardziej przypominało typowego platformera, chociaż zachowano niektóre aspekty z gier z PSX-a (sam tytuł był bezpośrednim fabularnym sequelem). Nowy bohater, tytułowy Munch, miał swój zestaw umiejętności, własne stworzenia do uratowania (małe futrzaki) i potrafił pływać. Czasami też jeździł na czymś przypominającym wózek inwalidzki. Nietypowy duet musiał połączyć siły, aby pokonać Glukkonów.

Oddworld Inhabitants
akcja, przygodowa

\+ projekty postaci i świata, humor, grafika, pomysły i fabuła
– jest kilka bardziej monotonnych fragmentów, framerate

OCENA

Conker LIVE & RELOADED™

Jeśli pamiętasz Conker's Bad Fur Day z Nintendo 64, to wiesz, że Rare wtedy ostro pojechało po bandzie. Fura wulgaryzmów, kloaczny humor, parodia filmów, narkotyczne jazdy i pijany wiewiór śpiewający do kupy. To nie był typowy platformer dla dzieci – i całe szczęście. Teraz, na Xboksie, ten sam rudzielec powraca w wersji odświeżonej, dopakowanej graficznie i z zupełnie nowym trybem multiplayer. Ale pytanie brzmi: czy to nadal ten sam bezwstydny skurczybyk, którego pokochaliśmy?

Futro, które robi robotę

Zacznijmy od tego, co widać od razu: Live & Reloaded wygląda fenomenalnie jak na możliwości pierwszego Xboksa. Efekt futra na postaciach to poziom, który w 2005 r. powodował opad szczęki. Rare wycisnęło z konsoli wszystko, co się dało – tekstury są ostre, animacje płynne, a oświetlenie i efekty cząsteczkowe (dym, ogień, błoto) dodają światu wiarygodności. Tytuł działał w 480p z wygładzaniem krawędzi, więc nie był to „HD remake", ale jak na telewizor CRT – robił wrażenie. Cut-scenki przeniesiono wiernie z wersji N64, lecz w silniku Halo zyskały nową jakość: świetną mimikę, światło i animację.

Live & Reloaded miało pierwotnie nosić tytuł Conker: Live and Uncut, co sugerowało pełne przeniesienie pierwowzoru. Jednak Rare zdecydowało się ocenzurować część dialogów. Co ciekawe, oryginalne, nieocenzurowane kwestie nadal znajdują się w plikach gry, co zostało odkryte przez fanów.

Klasyk bez większych zmian?

Fabuła to klasyczny Conker: od pijackich problemów po wojnę z misiami w hełmach i walkę z wielką śpiewającą kupą. Na szczęście większe zmiany fabularne ominęły ten remake. Dialogi lekko ocenzurowano, ale trzon pozostał – absurd, parodie kina i zaskoczenie na każdym kroku. Sterowanie zostało poprawione – pad Xboksa sprawdza się znakomicie, celowanie i ruch są bardziej responsywne, a system walki sprawia więcej frajdy niż na N64. Ścieżka audio to małe show Chrisa Seavora – człowieka orkiestry, który nie tylko reżyserował projekt, ale też sam podłożył głos Conkerowi i wielu innym postaciom. Dubbing celowo przypomina teatralny, przerysowany kabaret – pełen akcentów, modulacji i slapsticku. Muzyka? Zaskakująco dynamiczna, często dopasowuje się do kontekstu. Przykład? Gdy przechodzimy z rozmowy do walki, aranżacja zmienia się płynnie, podbijając tempo. W grach z tamtego okresu to było coś wyjątkowego.

Multiplayer – wojna na całego

Zamiast klasycznych minigierek z N64 dostaliśmy taktyczny shooter online z klasami, pojazdami i systemem przejmowania baz. Tryb sieciowy działał przez Xbox Live i oferował zupełnie inne doświadczenie niż oryginał. Najbardziej zapamiętany epizod? Omaha Beach, czyli futrzaki szturmujące bunkry Tedizów niczym w parodii „Szeregowca Ryana" i Battlefielda. Brutalne, absurdalne, ale i zabawne. Lokalnie można było grać z botami lub w split-screenie, choć multiplayer ewidentnie projektowano pod sieć.

Dziedzictwo i dalsze losy Conkera

Choć Live & Reloaded był dopracowany i wyglądał świetnie, nie odniósł sukcesu komercyjnego. Microsoft nie zdecydował się na kontynuację, a Conker wrócił tylko na chwilę w Project Spark – zredukowany do skórki w edytorze poziomów. Dopiero Rare Replay przywróciło oryginał z N64 (w wersji z pełnym, niecenzurowanym językiem) nowemu pokoleniu. Dziś Live & Reloaded uchodzi za kultowy remake, który miał pecha pojawić się za późno i być może zbyt mocno ugładzony. Dobrą wiadomością jest to, że Conker: Live & Reloaded jest dostępny cyfrowo w sklepie Xboksa i działa bez zarzutu na Xbox One oraz Xbox Series X/S. Dla tych, którzy nie mają dostępu do N64 lub Rare Replay, to wciąż najlepszy sposób, by zasmakować wiewiórczego chaosu w ulepszonej oprawie. Conker: Live & Reloaded to nie tylko techniczna perełka na pierwszego Xboksa, ale też jeden z tych remake'ów, które próbowały pogodzić nowe z dawnym – i prawie im się udało. Humor pozostał, kampania bawi, grafika miażdżyła w dniu premiery i wciąż wygląda zaskakująco dobrze. Cenzura i zmiana trybów multiplayer zabolały część fanów, ale nie zmienia to faktu, że to wciąż jedna z najwyrazistszych i absurdalnie śmiesznych gier konsolowej generacji. Rude futro, które zostaje w pamięci. • **Aki**

Rare
akcja, platformowa

\+ grafika, kampania nadal bawi i zaskakuje, solidny multiplayer z trybem online i klasami
– cenzura, tryb sieciowy zastąpił lokalne minigry z N64, brak edytora map lub trybów custom

OCENA

Kiedy lata temu zaczynałem zgłębiać bibliotekę xboksowych exclusive'ów, American McGee Presents: Scrapland z oczywistych względów przykuło moją uwagę. Nazwisko to nie powinno być obce żadnemu graczowi z mojego pokolenia, czyli zgredowi, którego gamingowe dzieciństwo miało miejsce w latach 90. Dorzućmy do tego jeszcze krótki opis, który znalazłem wtedy na jakiejś stronce w internecie, podsumowujący Scrapland jako „GTA z robotami". Moja wyobraźnia wskoczyła na wysokie obroty i podsunęła wizję... która nie do końca pokryła się z rzeczywistością. Nie mam na szczęście na myśli, że Scrapland jest produkcją podłej jakości czy rozczarowującą – jest po prostu czymś innym, niż się spodziewałem!

Nie do końca „american"...

Przede wszystkim okazało się, że American McGee to w tym przypadku, stety lub niestety, tylko chwyt reklamowy. Nie miał on bowiem nic wspólnego z jej powstaniem: jego rola sprowadziła się do pomocy w znalezieniu wydawcy i użyczenia nazwiska jako „executive producer". Czemu przypisuję temu aż takie znaczenie? Otóż pana McGee kojarzę z konkretnym stylem. Gry sygnowane jego nazwiskiem są nieco groteskowe, przerysowane i... amerykańskie. Natomiast Scrapland od pierwszych minut jest... wybitnie europejski. Jak najtrafniej by to ująć? Powiedzmy, że od pana McGee oczekiwałbym „Pamięci absolutnej", a MercurySteam zaserwowało mi „Piąty element"! Scrapland to produkcja science fiction, rozgrywająca się w świecie zamieszkałym przez rozumne maszyny. Tytułowy „ZłomoLąd" to Ziemia długo po tym, gdy ludzie zanieczyścili ją do szczętu i porzucili, rozpierzchając się po kosmosie. Liczne pozostawione na tym śmieciowisku roboty zbudowały na tych gruzach własny świat. Pozaziemski robocik D-Tritus natrafia na Scrapland podczas kosmicznej wycieczki. Jako twór innej cywilizacji jest nieco zaskoczony skalą antyludzkiego rasizmu, jaki panuje na planecie, ale przeróżne osiągnięcia robociego społeczeństwa sprawiają, że spycha swoje zastrzeżenia na bok. Szybko zostaje zresztą zasymilowany, obsadzony w roli robodziennikarza i rozpoczyna śledztwo próbujące wyjaśnić serię tajemniczych zgonów wśród wysoko postawionych robotów...

Scrapland niestety możemy odpalić co najwyżej na Xboksie 360 (kolejne generacje ominęły tę grę na listach wstecznej kompatybilności). Ale jeżeli jesteś na boku pececiarzem, to możesz pograć w oficjalny remaster wydany w 2021 r.!

Bajki robotów

Gameplay dzieli się na dwie płaszczyzny: pełne wybuchów i strzelanin sekcje „latane", gdzie śmigamy za sterami zbudowanych własnoręcznie pojazdów, oraz segmenty, podczas których dyrdamy po przeróżnych lokacjach na własnych nogach. W tych fragmentach więcej jest prowadzenia śledztwa i dialogów niż strzelania laserami – i jest to zresztą aspekt tej produkcji, który sprawia, że określenie jej jako klon GTA nie do końca oddaje rzeczywistość. Owszem, świat Scrapland jest bardzo otwarty i mamy sporą swobodę w jego przemierzaniu, ale rozgrywka dużo bardziej przypomina Mass Effect niż produkcje R*. Scrapland jest grą bardzo fabularną, jeśli mogę użyć takiego określenia. Większość fajerwerkowej akcji rozgrywa się podczas śmigania futurystycznymi furami z jednego huba do drugiego – choć oczywiście i podczas segmentów „na nogach" przyjdzie nam nieco powalczyć. Rozgrywce tej towarzyszy wspomniany wcześniej „europejski" klimat oraz śliczna oprawa graficzna. Gra jest... niepoważna, ale nie w prześmiewczym stylu rodem z krainy hamburgerów. Lekkość ducha tej produkcji bierze się bardziej z wyrafinowanego puszczania oczka do fanów science fiction niż z dowcipów o puszczaniu robopierdów. Co do grafiki zaś – wystarczy spojrzeć na screeny. Otoczenie jest pełne neonów i chromu, a projekty postaci przywodzą na myśl komiksy czy okładki powieści sci-fi z lat 50.

Pozory mylą

„GTA z robotami od Americana McGee" okazało się czymś bliższym futurystycznej Zeldzie. Całe szczęście prawdziwe oblicze produkcji jest jak najbardziej godne polecenia i troszkę szkoda, że tytuł ten przeszedł bez większego echa. To przypadek ciutkę podobny do Beyond Good and Evil (bardzo podobnego pod względem „europejskiego klimatu" zresztą): gierka jak najbardziej solidna, doceniona przez grono „wybrańców", ale generalnie zignorowana przez szerszą publikę. • **Rozkminator**

MercurySteam
akcja, przygodowa

\+ klimat „europejskiego" sci-fi, grafika i design świata, fabuła w stylu kryminału tech-noir
– częsty backtracking

OCENA

JADE EMPIRE

Na potrzeby PC Extreme pisałem recenzję pierwszego Baldura. Przy specjalu o PS3 zająłem się grami Mass Effect i Dragon Age. Thedas badałem także na łamach regularnych numerów, podobnie zresztą jak mojego ukochanego KotOR-a. Kiedy pojawiła się tylko możliwość wzięcia na tapet Jade Empire, podbiegłem, dotknąłem poślinionym paluchem i krzyknąłem: „Moje!".

Dla BioWare Jade Empire jest tytułem niezmiernie ważnym – to tu studio po raz pierwszy zdecydowało się zrzucić licencyjny kaganiec i osadzić opowieść w stworzonym przez siebie świecie. Twórcy marzyli o tym latami. Zrezygnowano z „dedeków" czy innych „starłorsów" na rzecz inspirowanych filmami wuxia i kung-fu quasi-Chin. Pamiętajmy, że Państwo Środka nie prowadziło wówczas kulturowej ekspansji (przynajmniej nie tak intensywnie jak dziś), a dla Zachodu Orient był tyleż intrygujący, co nieznany.

Podczas lotu naszym statkiem (Dragonfly) tytuł proponuje nam zabawną, odprężającą minigierkę zaprojektowaną przez Sheldona Cartera. Ot, brniemy przed siebie, zestrzeliwujemy przeciwników i unikamy przeszkadzajek. Twórca inspirował się takimi shmupami jak Xevious i 1942.

Technika tysiąca cięć

Dalekowschodni folklor to jeden z najmocniejszych elementów produkcji (ekipa inspirowała się okresem między dynastiami Han i Ming). Czuć go nie tylko w projektach towarzyszy, przeciwników, architekturze, ale i w światopoglądzie spotykanych postaci, spokojnej i relaksującej – nawet podczas potyczek – muzyce (nie ma co się dziwić, skoro odpowiadał za nią Jack Wall mający na koncie Myst III: Exile) czy dialogach, które nawet gdy żartobliwe, tchną specyficznym, pełnym mistycyzmu podejściem do świata. Drugim bezsprzecznym atutem Jade Empire jest fabuła: tak główna ścieżka, jak i dłuższe bądź krótsze jej odnogi. Ta zaczyna z wysokiego „C" i w ciągu pierwszych dwóch godzin oferuje istny rollercoaster. A potem jest tylko lepiej. Śledzi się to z zapartym tchem i szczerze uważam, że to jeden z najlepiej poprowadzonych wątków głównych w historii studia. Nieco zawodzą natomiast w mojej opinii towarzysze – są stereotypowi, realizują zachodnią fantazję o Oriencie i choć miewają swoje momenty, raczej nie zaskakują (acz zdarzają się wyjątki, jak np. przeszłość Czarnego Wichru).

Rozgrywka wpisuje się w schemat „klasycznego RPG-a od BioWare" (dziś to już chyba osobny podgatunek). Dialogi z wieloma opcjonalnymi odpowiedziami mieszają się w zdrowych proporcjach z eksploracją, rozwojem postaci, zbieraniem ekwipunku, podejmowaniem moralnych wyborów (te oczywiście, jak to zawsze w przypadku BioWare bywa, są zero-jedynkowe i premiują uczniów z szóstką z zachowania) oraz walką. Jeśli mowa o objaniu adwersarzy, studio zdecydowało się na eksperyment: kopanie i klepanie odbywa się teraz w czasie rzeczywistym, a sukces jest o wiele bardziej uzależniony od naszej zręczności niż statystyk. Dodało to sporo dynamiki, ale RPG-owe elementy uległy przez to dewaluacji. Mimo to korzystanie z tych wszystkich zjawiskowo wyglądających stylów walki (pierwsza gra studia korzystająca z dobrodziejstw motion capture) potrafi dać sporo radości.

Technicznie też nie ma mowy o blamażu. Jasne, na iks-klocka wychodziły ładniejsze tytuły, ale Jade Empire sporo nadrabia stylistyką. Wrażenie robią żywe barwy, bardzo dobra gra światłem i charakterystyczna dla epoki poświata, która idealnie pasuje do z lekka odrealnionego, magicznego klimatu Orientu. Może jestem skażony nostalgią, ale w mojej opinii nawet dziś można grać bez grymasu. Więcej – niektóre lokacje wciąż prezentują się naprawdę dobrze.

Chory cudzoziemiec

Niech najlepszą rekomendacją i dowodem na to, że tytuł potrafi wciągnąć, będzie moja historia. Otóż Jade Empire ukończyłem za jednym posiedzeniem (bądź dwoma, rozdzielonymi krótkim odpłynięciem wymuszonym przez rozgorączkowany temperaturą i fabularnymi zawirowaniami mózg – do dziś nie jest dla mnie jasne, co z pamiętam, a co sobie wdrukowałem). W każdym razie był to jeden z tych kilkudziesięciogodzinnych „chorobowych" maratonów. I Wam też takiego życzę, bo warto... no, może bez gorączki. To cholernie grywalna, świetnie napisana przygoda. • **Adamus**

BioWare
RPG

\+ intryga, orientalny klimat, wizualny szyt
– mogłaby być dłuższa, spłaszczony system walki

OCENA

Call of Cthulhu
Dark Corners of the Earth

W połowie lat 2000. cyfrowy horror kojarzył się z Resident Evil i Silent Hill. Koncepcja survival horroru w widoku z pierwszej osoby była wtedy czymś egzotycznym. Rodzący się w bólach przez ponad pięć lat Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth nie wzbudzał przed premierą zbyt wielkiego entuzjazmu – do tego stopnia, że miałem już w głowie nazwę „Ziew Cthulhu". Ale po premierze okazało się, że gra, mimo wad, wciągała niczym tajemnice Pradawnych.

Widmo nad Innsmouth

Twórcy wymyślili ciekawą nazwę podgatunku dla ich wizji Call of Cthulhu (CoC) – First Person Horror Adventure Shooter. Trafne określenie. Tytuł rodził się jakoa coś, co pięć lat później zostało skodyfikowane przez takie tytuły jak Amnesia: The Dark Descent – horror FPP, gdzie często jesteśmy bezbronni i musimy się ukrywać. Z tym że w 2005 r. takie coś by nie przeszło, zatem wydawca (Bethesda) zażyczył sobie więcej akcji, robiąc z tej gry momentami Call of Duty. Czasami dosłownie, bo w pewnym momencie uczestniczymy w szturmie żołnierzy. Ale wróćmy do meritum.

Jak to w horrorach H.P. Lovecrafta bywa, bohater gry kończy w Azylu Arkham, a my poznajemy jego losy sprzed tego wydarzenia. Jako prywatny detektyw otrzymał on zlecenie odnalezienia pewnego sklepikarza w Innsmouth. Kto zna twórczość kultowego pisarza, ten wie, że nie czekało tam na niego nic dobrego. Pozornie prosta sprawa zaginięcia przekształca się w walkę z kultystami, gangsterami i wszelakiej maści siłami pradawnych bogów. Gra stawiała na względny realizm, nie oferując jakiejkolwiek informacji na ekranie na temat naszego stanu zdrowia czy liczby nabojów. W razie zranienia musieliśmy – z poziomu menu – opatrzyć rany (cztery rodzaje uszczerbku na zdrowiu). Im dłużej byliśmy narażeni na kontakt z dziwnymi zjawiskami, tym szybciej bohater popadał w panikę, co przekładało się na problemy z celowaniem (atak paniki) czy rozmazany obraz (halucynacje). W świecie wykreowanym przez Lovecrafta nie ma lekko.

Twórcy Dark Corners of the Earth niestety zbankrutowali. Szkoda, bo chcieli stworzyć trylogię Call of Cthulhu. Druga część miała już tytuł: Destiny's End i krótki zwiastun. Trzecia odsłona nigdy nie została pokazana. Więcej na ich temat przeczytacie w artykule „Wyciek kontrolowany".

Cień spoza czasu

Dla sporej grupki graczy momentem symbolicznym w grze była ucieczka z hotelu, kiedy w środku nocy wizytę złożyli nam smutni panowie z tasakami. Po dość przydługim wstępie tytuł nagle pokazał, że czeka nas niezła jazda bez trzymanki. I rzeczywiście kolejne godziny oferowały sporo: elementy przygodowe, sekcje skradane, eksplorację i zaskakująco dużą (trochę szkoda) ilość strzelania. Ktoś mógłby powiedzieć, że taki kogel-mogel momentami ledwo się trzymał kupy, zwłaszcza że miał to być świat Lovecrafta, ale jakoś udało się dowieźć udaną produkcję. Chociaż trzeba było mieć sporą cierpliwość, bo gra miała masę irytujących bugów. Dodatkowo można się było łatwo zaciąć, a AI przeciwników praktycznie nie istniało. Finalnie to wszystko mogło jednak zejść na boczny tor, bo w Dark Corners of the Earth liczyła się atmosfera.

Raz jeszcze trzeba przypomnieć, że w tamtym okresie horrorem rządzili Japończycy, a jeśli otrzymaliśmy coś zachodniego, to nadal była to gra akcji (vide fajny The Suffering). Tutaj wreszcie dostaliśmy coś, co bardziej przypominało prawdziwy horror, pomimo sekcji strzelanych. Dzisiaj klimatyczne przygodówki FPP z elementami

horroru nie są niczym nadzwyczajnym, ale wtedy było inaczej. Twórczość Lovecrafta też nie była tak dobrze znana jak dzisiaj. Sprawdziłem, jaką ocenę CoC 20 lat temu wystawił Mazzi. Taką samą jak ja w „3 groszach" – mocne 8. Pamiętam, jak wieczorami pisaliśmy do siebie na Gadu-Gadu, rozmawiając o kolejnych sekcjach gry. Wystawiam zatem to samo, co wtedy. Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn! • **Dżujo**

Headfirst
przygodowa, strzelanina

\+ atmosfera, fenomenalne fragmenty, świat Lovecrafta
– nierówny gameplay, słabe AI, drobne błędy techniczne

OCENA

Jeśli ktoś kazałby mi opisać Phantom Dust jednym zdaniem, to miałbym problem. Bo jak w jednym ciągu sensownie połączyć: postapokaliptyczne Tokio, karciankę w czasie rzeczywistym, bijatykę psychicznych mutantów i filozofię zapomnienia? Nie da się.

W Phantom Dust wcielasz się w bezimiennego bohatera (narrator by powiedział: „człowieka bez wspomnień"), który budzi się w podziemnym bunkrze po tym, gdy świat na powierzchni został pokryty tytułowym kurzem. Kurz zabija. Kurz zniekształca. Kurz daje moce. A ludziom odbiera pamięć. To nie jest postapo z potworami i zapachem benzyny. To postapo z metafizyką i dekonstrukcją świadomości.

Jest kurz, są moce, ale co to, do cholery, jest za gra?

Rozgrywka to miks, jakiego wcześniej nie było: arena battle + deckbuilding. Masz talię umiejętności, które losowo pojawiają się na planszy, tak jakby ktoś rozrzucał kartony z supermocami i mówił „radź sobie". W czasie rzeczywistym walczysz z przeciwnikiem, zbierając „spelle" rozłożone po mapie i używając ich od razu. Od ognistych kul i tarcz po teleportacje i zakrzywianie przestrzeni. Wszystko wygląda jak połączenie „Dragon Ball Z", „Yu-Gi-Oh!" i surrealistycznego snu projektanta Rez. Każdy zestaw kart – czyli tzw. arsenał – był Twoją taktyką. Nie było jednej skutecznej strategii. Każdy gracz mógł stworzyć coś unikalnego, co działało tylko dlatego, że on wiedział, jak z tego korzystać. Eksperyment był tu ważniejszy niż kopiowanie buildów z forum.

Graficznie Phantom Dust nie waliło po oczach spektakularnymi efektami graficznymi, ale miało styl. Minimalistyczne areny: ruiny miasta, zniszczone wieżowce, przestrzenie jak z obrazów Beksińskiego. Paleta barw, złożona z odcieni szarości, żółci, zieleni i głębokiej czerni. Sterowanie było dziwne, ale w miarę intuicyjne; nietypowe, ale logiczne. Tu wszystko było nie z tego świata – twórcy braki w budżecie musieli zrekompensować pomysłami i artystyczną wizją. A stylistyczna oszczędność tylko wzmacniała klimat obcości i izolacji.

Reżyserem Phantom Dust był Yukio Futatsugi – ten sam człowiek, który odpowiadał wcześniej za kultowe Panzer Dragoon. Gra pierwotnie nie miała wyjść poza Japonię, ale Microsoft zachwycił się konceptem i zlecił tłumaczenie, które powstało w zasadzie na kolanie. W 2014 r. zapowiedziano reboot, który miał trafić na Xbox One, ale po cichu go skasowano.

Muzyka ambientowa, głosy postaci jak z anime, dialogi pełne niedopowiedzeń. Fabuła? W zasadzie filozoficzna – bardziej o pustce i tożsamości niż o ratowaniu świata. I to było wtedy coś nowego. Xbox od początku kojarzył się z głośnymi wybuchami i amerykańską flagą. A tu nagle: japoński eksperyment logiczny z duszą. Trudno było uwierzyć, że Microsoft zaskoczył wszystkich, wypuszczając na swoją pierwszą konsolę coś zupełnie innego – dziwnego, osobistego, antykomercyjnego. Co ciekawe, Phantom Dust miało jeden z najbardziej złożonych trybów multiplayer swoich czasów. Online na Xbox Live pozwalał grać rankingowo, budować własne arsenały i uczyć się mechanik w praktyce, bo tutoriale były szczątkowe, a gra nie prowadziła za rękę. Mecz z dobrym przeciwnikiem wyglądał jak psychologiczna szermierka supermocy – szybka, brutalna i całkowicie nieprzewidywalna. Gra doczekała się nawet mikrospołeczności, która wymieniała się kombinacjami zaklęć i nagrywała własne pojedynki.

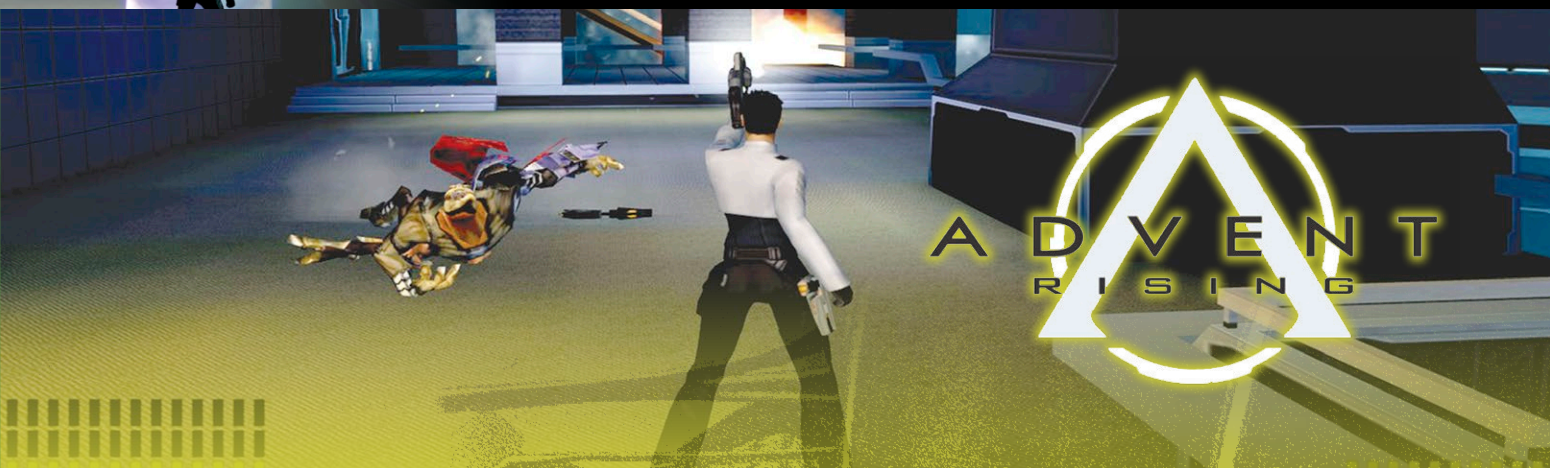
Największa zaleta Phantom Dust jednocześnie była jej największą wadą. Gra była tak osobliwa, że większość graczy odbiła się od niej jak od ściany z pyłu. Nie miała marketingu, nie była nawet fizycznie dostępna w wielu regionach. A mimo to przetrwała. W 2017 r. Microsoft wy i PC, który oferuje ten sam gameplay, ale w wyższej rozdzielczości. Powrót kultowej gry był dla wielu sporym zaskoczeniem, ale czasy się zmieniły. Tytuł w odświeżonej wersji przyciągnął do siebie wyłącznie fanów oryginału, ale nie wybił się poza niszę. Bo dziś też niełatwo powiedzieć, czym właściwie jest Phantom Dust. Ale trudno nie odnieść wrażenia, że może właśnie o to w tym wszystkim chodzi.

Mimo wszystko Phantom Dust to wciąż absolutna perła – nie dlatego, że oferowała wodotryski i dynamiczny gameplay, ale dlatego, że po prostu nie było wtedy drugiej takiej gry. To jeden z tych tytułów, które zapadają w pamięć na bardzo długo i zmuszają do niepokojących rozmyślań. Gra, która w swoich czasach pozwalała spojrzeć na amerykańską konsolę z innej perspektywy. Phantom Dust nie pasował wtedy do żadnej szuflady. I dlatego warto o nim pamiętać. • **Casper**

Majesco/Xbox Game Studios
akcja, strategiczna

\+ unikalna rozgrywka, klimat świata i projekty aren, styl audiowizualny, głęboka fabuła
– bariera wejścia, mało intuicyjna kampania, niski budżet widoczny w niektórych animacjach

OCENA



Ambitna, przeładowana wizją i niedokończona – Advent Rising to gra, która miała być odpowiedzią na kinowe sci-fi w interaktywnej formie. Wciągnąć gracza do świata galaktycznych wojen, nadludzkich mocy i moralnych wyborów. I choć start był obiecujący, a lista nazwisk twórców wyglądała imponująco, rzeczywistość szybko zweryfikowała marzenia o nowej trylogii, która miała wstrząsnąć światem pierwszego Xboksa.

Rozmach kontra rzeczywistość

Głównym bohaterem gry jest Gideon Wyeth, młody pilot, który zostaje wplątany w międzygalaktyczny konflikt, odkrywa w sobie nadludzkie moce i staje do walki z potężną rasą Seekerów. Brzmi jak początek eposu – i rzeczywiście pierwsze godziny gry wciągają niczym dobrze nakręcony film animowany. Problem w tym, że po świetnym wstępie zaczynają się schody. Narracja traci tempo, przerywniki filmowe są zbyt częste, a postaci – choć zaprojektowane z rozmachem – nie zapadają w pamięć. W dialogach brakuje naturalności, a emocje bohaterów często nie dorównują skali wydarzeń, jakie ich spotykają. Advent Rising miał się wyróżniać systemem „flick targeting", pozwalającym błyskawicznie wybierać przeciwników za pomocą analogowej gałki. Niestety w praktyce to rozwiązanie bywało nieprecyzyjne i frustrujące. Gideon celował, gdzie chciał, a nie gdzie trzeba, co przy większej liczbie wrogów przypominało walkę z kontrolerem, a nie z przeciwnikami. Dodajmy do tego okazjonalne problemy z detekcją kolizji, zawieszające się animacje, bugi cofające grę do menu głównego i mamy przepis na doświadczenie, które potrafiło wytrącić z klimatu.

Advent Rising miało być pierwszą częścią trylogii. Ogłoszono nawet oficjalny konkurs z nagrodą w wysokości 1 mln dol. dla gracza, który znajdzie w grze specjalny easter egg. Konkurs został jednak odwołany... bo nikt nie mógł znaleźć ukrytego elementu, a gra sprzedała się znacznie poniżej oczekiwań.

Potencjał, który nie uniósł ciężaru

A właśnie klimat był najmocniejszą stroną gry. Muzyka Tommy'ego Tallarico budowała epicki nastrój, wzniosłe melodie z chórami i smyczkami podkreślały rangę wydarzeń. Wizualnie gra miała swój styl – cel-shadingowe modele postaci, imponujące stacje kosmiczne i otwarte przestrzenie wprowadzały w świat przypominający mieszankę Halo i Mass Effecta... choć ten drugi jeszcze nie istniał. Niestety silnik Unreal 2, który w teorii dawał spore możliwości, nie udźwignął ambicji projektu. Spadki płynności, doczytujące się tekstury i glitchujące elementy otoczenia nie należały do rzadkości. Zwłaszcza przy większych walkach czy eksplozjach gra po prostu dławiła się liczbą obiektów, a ekran zamieniał się w migoczącą plamę. Ciekawie wypadał system rozwoju postaci – Gideon zyskiwał nowe moce psioniczne, a im częściej ich używał, tym były silniejsze. Rzucanie wrogami o ściany, spowalnianie czasu, teleportacja – na papierze to wyglądało świetnie. W praktyce jednak balans był mocno zachwiany, a niektóre zdolności tak potężne, że rozgrywka traciła napięcie. W dodatku brakowało czytelnych instrukcji – gra często zostawiała gracza samemu sobie, nawet podczas starć z bossami, co prowadziło do frustracji. Nie pomagał też nieczytelny interfejs – zbyt małe czcionki, chaotycznie rozmieszczone ikony i brak intuicyjnych skrótów mogły zirytować nawet najbardziej wyrozumiałych graczy.

Z perspektywy czasu

Dziś Advent Rising pozostaje symbolem niespełnionej obietnicy. Z jednej strony niezapomniana muzyka, świat z potencjałem i próba stworzenia czegoś większego niż typowa strzelanka sci-fi. Z drugiej – niedopracowanie, techniczne problemy i niedokończona historia. To gra, która nie spełniła obietnicy, ale wciąż budzi sentyment. Dla jednych porażka, dla innych kultowy relikt zapomnianych ambicji pierwszego Xboksa. Fani liczyli, że powstanie kontynuacja – tym bardziej że zakończenie gry pozostawiło wiele pytań bez odpowiedzi. Przez lata krążyły plotki o sequelu, konwersji na inne platformy czy nawet filmowej adaptacji, ale nic z tego nie wyszło. Studio GlyphX Games, choć miało wizję, nie przetrwało zderzenia z realiami rynku. Advent Rising pozostało samotnym rozdziałem w księdze „gier, które mogły być czymś wielkim". Wciąż jednak warto o nim pamiętać – jako o śmiałej próbie zrobienia czegoś ponad schemat, nawet jeśli efekt końcowy nie dorósł do marzeń. W dobie współczesnych remasterów i powrotów zapomnianych marek Advent Rising aż prosi się o drugą szansę. Nie dlatego że był świetny, ale dlatego że miał serce i ambicję – rzeczy, których nie da się zaprogramować. To tytuł z epoki, kiedy twórcy jeszcze ryzykowali, a porażka była częścią gry. Może właśnie dlatego, mimo wszystkich wad, wciąż jest o czym pamiętać. • **Casper**

GlyphX Games
akcja, strzelanina

\+ muzyka Tallarico, klimat kosmicznej epopei, ciekawe moce psioniczne i system ich rozwoju
– mechanika walki i nieprecyzyjne sterowanie, liczne bugi techniczne i błędy graficzne

OCENA

2006

OSTATNI AKT I DZIEDZICTWO

Choć w 2006 r. Microsoft zakończył produkcję oryginalnego Xboksa, konsola wciąż otrzymywała nowe gry, choć głównie multiplatformowe. Wyraźnym sygnałem zmiany warty była premiera przełomowego RPG-a: The Elder Scrolls IV: Oblivion, który nie pojawił się na tym sprzęcie. Pierwszy Xbox pod względem sprzedaży nie zdołał wyprzedzić PlayStation 2, ale zajął drugie miejsce w wyścigu szóstej generacji konsol i stworzył silną markę dla Microsoftu na rynku gier wideo. Konsola zdefiniowała nowe standardy w graniu online i utorowała drogę dla późniejszych sukcesów Microsoftu w branży gier. Jej historia to przykład odważnego wejścia na trudny rynek i stworzenia podstaw pod przyszłą dominację w przestrzeni gier online.

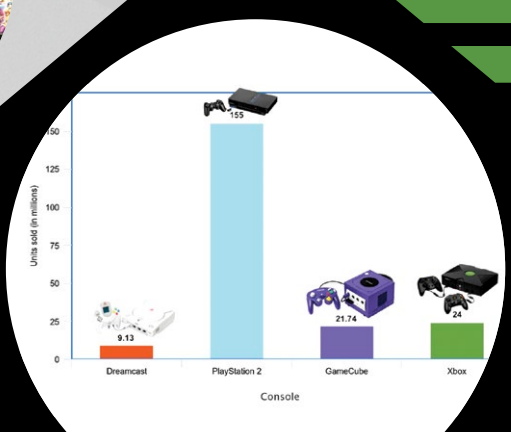
6 KWIETNIA – Lionhead Studios zostało przejęte przez Microsoft. Nie podano kwoty, ale szacuje się, że inwestycja wyniosła 75 mln dol.

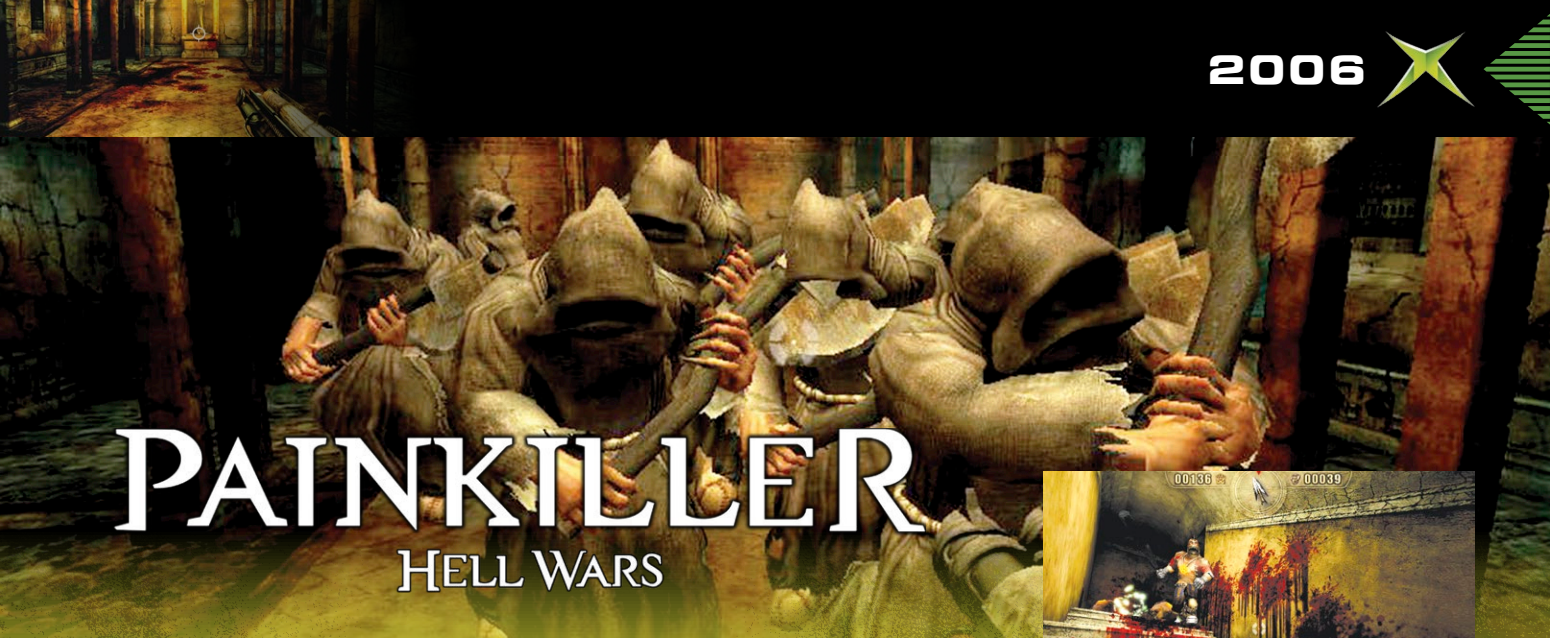
22 KWIETNIA – zakończenie produkcji konsoli. Jej dostawa do sklepów trwała do połowy 2006 r.

DO KOŃCA 2006 R. liczba subskrybentów Xbox Live dobiła do 4 mln, a licznik sprzedanych konsol zatrzymał się na ok. 24 mln egzemplarzy.

POŻEGNALNE HICIORY:

BLACK
CALL OF DUTY 3
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
JUST CAUSE
PAINKILLER: HELL WARS
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
THE GODFATHER
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT





PAINKILLER
HELL WARS

Założone w 2002 r. studio People Can Fly pod wodzą Adriana Chmielarza miało jeden cel – stworzyć grę, która odbije się szerokim echem nie tylko w Polsce, ale i na świecie, tym samym pokazując, że w kraju nad Wisłą też mogą powstawać świetne gry. Dwa lata później zadebiutował Painkiller i nic już nie było takie samo.

Główny bohater Daniel Garner ginie w wypadku samochodowym wraz ze swoją żoną i jedynym sposobem na pojednanie z ukochaną jest eliminacja generałów samego Lucyfera oraz zapobiegnięcie wielkiej wojnie pomiędzy Niebem a Piekłem. Rdzeniem rozgrywki jest strzelanie – będziemy eksterminować liczne hordy przeciwników, czerpiąc z tego niczym nieskrępowaną, dziką satysfakcję. Gra inspiruje się klasykami jak Doom czy Quake, oddając im należny hołd, jednocześnie unikając bycia ich tanią podróbką. Jesteś tylko Ty, Twoja giwera i masa wrogów czekających na odstrzał. Zasada zawsze jest taka sama: zabij wszystko, co się rusza, zbierz wszelkie złoto, odkryj jak najwięcej sekretów. Powtórz. Painkiller charakteryzuje się zróżnicowanymi levelami oraz projektami wrogów. Każdy poziom jest inny stylistycznie i osadzony w odmiennych czasach. Monumentalne katedry z pięknymi witrażami, budynek opery z wielkim audytorium czy zniszczony Leningrad z okresu II wojny światowej. Jest tego więcej, bo w sumie są 22 poziomy podzielone na pięć rozdziałów, do tego 10 typów przeciwników w różnych wariantach. Na końcu każdego rozdziału czeka oczywiście boss. Wielkością przypominają tych z Shadow of the Colossus, ale potyczki z nimi to nic nadzwyczajnego. Czasem trzeba coś zniszczyć, aby dezaktywować ich barierę ochronną i pakować ołów, ile wlezie.

– Początkowo gra miała się też ukazać na PS2 i PSP.
– Do tej pory ukazało się osiem części serii.
– Utworem przewodnim miał być „Painkiller" zespołu Judas Priest, ale koszty licencji przekraczały budżet.
– 20 marca br. został zapowiedziany reboot z premierą pod koniec 2025 r.

Początkowa broń to tytułowy Painkiller. Wyposażony w obracające się ostrza, robi miazgę z przeciwników. Dalej mamy shotgun, kołkownicę, wyrzutnię rakiet, broń strzelającą shurikenami oraz SMG. Każda ma alternatywny strzał, np. SMG może być miotaczem płomieni, a kołkownica granatnikiem. Gunplay jest bardzo satysfakcjonujący. Broń ma wyczuwalny ciężar przy strzelaniu i odpowiedni jej dobór jest kluczowy w walce. Gra nie jest szybka, tempem raczej przypomina The Dark Ages niż Infernal. Daniel ma też umiejętność wchłaniania dusz przeciwników. Po zebraniu odpowiedniej liczby przybiera demoniczną formę i niczym Predator zabija wszystko, co stanie mu na drodze. Są też karty czarnego tarota, czyli specjalne modyfikatory rozgrywki, dzięki którym np. możemy zadawać większe obrażenia lub zwiększyć zdrowie.

(Nie)zwykły port

Painkiller: Hell Wars na Xboksa nie jest zwykłym portem z PC. Gra zawiera część poziomów (plus jedną broń) z dodatku Battle out of Hell oraz część z podstawki, co czyni z niej taki director's cut. Port został odpowiednio przebudowany pod możliwości Klocka. Levele są podzielone na mniejsze sekcje poprzedzone ładowaniem, zmienił się też ich układ. Obniżono poziom trudności, zmniejszono liczbę wrogów, a do przemiany w demona potrzeba tylko 33 dusz w porównaniu do 66 na PC. Jednocześnie można nosić tylko dwie bronie oprócz początkowej, więc trzeba nimi żonglować w ekwipunku, co skutecznie wybija z gry. FPS-y oscylują w granicach 50–60 z okazjonalnymi spadkami, kiedy dużo dzieje się na ekranie. Oprawa nie zawodzi, oczywiście do PC trochę brakuje, ale PCF stanęło na wysokości zadania, dowożąc jedną z najbardziej imponujących graficznie gier na Xboksa. Jest też tryb online, który dzięki serwerom Insignia działa do dziś. Z kolei System Link pozwala na połączenie do ośmiu konsol jednocześnie. Oddzielny akapit należy się całej warstwie audio. Soundtrack przygotowali muzycy z zespołu Mech – soczyste, ciężkie riffy idealnie współgrają z klimatem gry. Każdy level zaczyna się od lekkiego ambientu, który wraz z pojawieniem się wrogów zmienia się w metalową szarżę. Soundtrack jest genialny, ale pod warunkiem że siedzimy w takiej muzyce. Taki IGN nie siedział i ocenił OST na 4/10, nazywając go „męczącym i generycznym". Dawać mi tu kołkownicę!

Painkiller: Hell Wars trzeba oddać należną sprawiedliwość. Gdy miał premierę 24 lipca 2006 r. z prawie roczną obsuwą i w czasie, kiedy X360 nabierał rozpędu, nikt już nie był tym tytułem zainteresowany. Prawda jest taka, że to kapitalna produkcja i w dalszym ciągu warto po nią sięgnąć, a Daniel Garner może konkurować z samym Doom Guyem w liczbie pomiotów piekielnych odesłanych do zaświatów. Czy to najlepszy chrześcijański FPS? Zdecydowanie. • **Radosław Herbst**

People Can Fly
strzelanina

\+ oprawa audio-wideo, satysfakcjonujący gameplay, OST!
– żonglowanie broniami, spadki FPS-ów przy dużej zadymie

OCENA

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

Są gry, które chcą być wszystkim naraz – filmem, powieścią, przygodą i refleksją o kondycji świata. Dreamfall: The Longest Journey z 2006 r. jest właśnie takim przypadkiem. Funcom odważył się porzucić bezpieczne ramy point'n'clicka, w których powstał kultowy pierwowzór, i przy okazji wejść w trzeci wymiar. Efekt? Opowieść rozpięta między kilkoma różnymi światami, balansująca na granicy gry i interaktywnego filmu, w której oryginalny klimat i wciągająca fabuła ostatecznie wygrywają z niedociągnięciami w mechanikach gameplayu.

Cyberpunk spotyka baśń

Akcja toczy się okrągłą dekadę po wydarzeniach z pierwszej części. Najważniejszą postacią tej opowieści jest Zoe Castillo – studentka zagubiona w meandrach codzienności, wyrwana z życiowego letargu przez tajemnicze zniknięcie swojego chłopaka. Trop prowadzi ją w sam środek konfliktu, w którym przenikają się cyberpunkowy Stark, magiczna Arcadia i mroczna Kraina Snów. Grywalnych postaci jest tu jednak więcej. Oprócz wspomnianej Zoe wcielamy się także w Kiana Alvane'a, nieustępliwego emisariusza wojskowego imperium, rozdartego między rozkazami a własnym sumieniem, oraz w April Ryan, czyli główną bohaterkę kultowego The Longest Journey z 1999 r., której wiara i idealizm zostały wystawione na ciężką próbę. Historia przedstawiona w tej grze nie jest prostą pogonią za jeszcze prostszymi odpowiedziami, lecz wielogłosową opowieścią o ludziach, ich wyborach i konsekwencjach. Główną siłę Dreamfalla stanowi fabuła. Postacie mówią naturalnie, bez przerysowanej ekspresji, a obsada głosowa dodaje im wiarygodności. Scenarzyści napisali ciekawe i nieoczywiste dialogi, w których cisza bywa równie ważna jak słowa. Scenariusz porusza wątki polityczne, technologiczne i osobiste w sposób, który nie wymaga od gracza encyklopedycznej wiedzy, ale nagradza uwagę i ciekawość.

W stosunku do pierwowzoru kontynuacja o prawie identycznym tytule wprowadziła wiele zmian. Zamiast klikania po planszach dostajemy przygodę TPP projektowaną pod pada. Chodzisz, rozmawiasz, używasz kontekstowych akcji, rozwiązujesz proste zagadki i od czasu do czasu skradasz się albo wdajesz w krótkie starcia. Z jednej strony to ukłon w stronę konsolowych graczy, którzy w 2006 r. oczekiwali większej interaktywności; z drugiej – pewien kompromis, bo elementy akcji wypadają co najwyżej poprawnie. Walka i skradanie wypadają dość topornie, a kamera w ciasnych pomieszczeniach potrafi napsuć nerwów. Zagadki są raczej proste, często sprowadzają się do odnalezienia odpowiedniego obiektu lub prostej minigierki. To zabieg celowy – tu nie chodzi o to, by utknąć na godzinę nad jednym problemem, tylko by utrzymać tempo opowieści. I rzeczywiście, Dreamfall najlepiej działa wtedy, gdy pozwala chłonąć fabułę i atmosferę, a nie zmusza do mechanicznych powtórek. Światy, które przemierzamy, są tu natomiast bohaterami samymi w sobie. Stark to zimny, gęsty od neonów i reklam labirynt, w którym technologia jest jednocześnie obietnicą i przekleństwem. Arcadia zachwyca detalami i barwami, tętni magią i bogactwem ornamentów. A Kraina Snów... no cóż, to jeden z najmroczniejszych obszarów. Wizualnie, jak na 2006 r., gra robiła wrażenie, szczególnie za sprawą projektów lokacji i światła. Połączenie tych elementów budowało nastrój równie skutecznie, co muzyka. A muzyka to temat na osobny akapit. Ścieżka Leona Willetta, wsparta utworami norweskiego piosenkarza o pseudonimie Magnet, jest nienachalna, ale niezwykle sugestywna. Potrafi być subtelna, gdy scena tego wymaga, i wynieść dialog czy przerywnik filmowy na poziom emocjonalnej kulminacji. To jeden z tych soundtracków, które po latach pamiętasz nie dzięki konkretnym melodiom, ale przez emocje, jakie w Tobie wywoływał. Patrząc z perspektywy czasu, trzeba przyznać, że Dreamfall: The Longest Journey był odważnym eksperymentem. Niedoskonałym, czasem frustrującym, ale zwyczajnie szczerym w tym, co chciał osiągnąć – zaserwowaniu graczom jednej z tych historii, które pamięta się długo po wyłączeniu konsoli. Jeśli byłeś gotów zaakceptować wady tej nietypowej produkcji, to w zamian dostawałeś coś jedynego w swoim rodzaju: podróż, w której liczyły się każdy krok, każde spojrzenie i każdy moment ciszy. • **Casper**

Największym zdziwieniem dla mnóstwa graczy było zakończenie. Wszystko urwało się bowiem w momencie, który wielu uznało za środek opowieści, a nie jej finał. Cliffhanger był brutalny – nie zamykał wszystkich istotnych wątków, przez co nie każdy kończył tę przygodę z satysfakcją. Kontynuacja przyszła dopiero w Dreamfall Chapters na... PS3 i Xbox 360.

Funcom
przygodowa

+ wciągająca, fabuła, udźwiękowienie i muzyka, postacie, dialogi, artystyczne projekty otoczenia
– toporne sekwencje z walką i skradaniem, kamera, sporadyczne spadki płynności animacji

OCENA

Na pierwszy rzut oka to tylko kolejna strzelanka z widokiem z góry, ale Xyanide to nie jest typowy shooter. To dziwna hybryda klasyki arcade i nowoczesnej oprawy, gra, która jedną nogą stoi w przeszłości, a drugą próbuje wskoczyć w kosmiczne tripy rodem z Rez. Zrobiona przez Playlogic, wydana jako ostatni ekskluzywny tytuł na oryginalnego Xboksa, oferuje nie tylko wizualny odlot, ale i sporo wyzwań dla tych, którzy lubią, gdy gra gryzie.

Pikselowy tunel w głąb mózgu

Wcielamy się w pilota ścigającego Aguirę – kosmiczną czarownicę, która dzięki tajemniczemu pierwiastkowi xyanide'owi może urzeczywistniać swoje myśli. I od razu wiadomo, że to nie będzie zwykła robota. Pod względem oprawy Xyanide zdecydowanie wyróżnia się surrealistyczną stylistyką – grymaśne plugastwa, szarzyzny i odblaski świetlne mieszają się z organicznym otoczeniem. Rozjeżdżasz się przez tunele, potem wlewasz się w biomechaniczny świat podszyty teksturą przypominającą tłuste wnętrze ciała, a kolory tworzą scenografię z pogranicza snu. Każdy poziom zaskakuje, choć podobieństwo środowisk na dłuższą metę nuży. Bossowie są wieloaspektowi, pojawiają się w roli gigantycznych konstrukcji jak w Rezie, przez co ich pokonanie wymaga cierpliwości i kombinowania z lock-onem oraz rakietami.

Psychodeliczna podróż przez piksele i chaos

Rozgrywka opiera się na dwustickowym systemie: lewą gałką sterujesz statkiem, prawą strzelasz. Masz do dyspozycji dwa rodzaje broni (rozrzutowy spread i precyzyjny laser), a także możliwość przełączania się między trybem mechanicznym i organicznym, co nie tylko zmienia wygląd, ale też wpływa na skuteczność przeciw różnym typom wrogów. Do tego dochodzą rakiety z lock-onem aktywowanym triggerem – wymagają precyzji, ale dobrze użyte potrafią wyczyścić ekran jak nic. Gra nagradza opanowanie: gdy już ogarniesz system, zaczynasz tańczyć między pociskami. Można ulepszać broń, zbierać power-upy, odpalać umiejętności jak odbijające lustro, robaczywy deszcz czy ekranowy laser – w szczycie chaosu te dodatki ratują skórę. Sześć poziomów to głównie tunele pełne obcych śmieci – surrealistyczne formacje, plazmowe efekty, kolory jak z tripu na absyncie. Czasem czujesz się jak w metalowej gardzieli potwora. Bossowie? Gigantyczni, żyjący i wymagający. Walka z nimi wymaga nie tylko refleksu, ale też kombinowania z systemem uzbrojenia.

Xyanide to ostatnia gra ekskluzywna na pierwszego Xboksa, wydana w 2006 r. Mimo że była niszowa, dostała sequel (Xyanide: Resurrection) na PS2, PSP i PC. Jednak to właśnie pierwotna wersja zyskała status kultowego tripu – nieidealna, ale znacznie bardziej i lepiej zapamiętana.

Kiedy kosmos się zacina

Styl audiowizualny Xyanide to jego największy atut, ale też źródło problemów. Muzyka – mroczne techno i ambient – nadaje klimat jak z cyberrave'u na dnie czarnej dziury. Wizualnie gra przypomina senny koszmar biomechaniczny: żywe struktury, pulsujące światła, dziwne błyski. Nie ma tu miejsca na realizm, tylko klimat. Ale jak to bywa przy takich wizjach – sprzęt czasem nie daje rady. Przy większym zamieszaniu pojawiają się spadki płynności, a niektóre efekty graficzne potrafią przyciąć nawet najbardziej opanowanego pilota. Do tego dochodzi skromny HUD i momenty, w których po prostu nie wiesz, co się dzieje – zbyt dużo bodźców naraz, za mało czytelności. Gra jest trudna. Serio. Początki są bolesne, tutorialu brak, a interfejs wita Cię jak host, który nie bardzo ma ochotę wyjaśniać zasady. Ale po kilku podejściach przychodzi „klik" i wtedy zaczynasz doceniać ten misterny chaos.

Ostatni lot Xboksa

Długość kampanii to temat do dyskusji – niby 1–1,5 godziny, ale poziomy czasami ciągną się przez 10 minut, głównie z powodu przerw między falami. Niektórych to nudzi, inni mówią, że to idealne tempo do transu. W trybie dla dwóch graczy można grać lokalnie, a dzięki tablicom wyników online da się chociaż trochę poczuć ducha rywalizacji. Szkoda, że multiplayer przez Xbox Live nigdy nie doszedł do skutku. Xyanide to gra specyficzna. Zbyt dziwna, by spodobała się masom, ale zbyt intrygująca, by ją zignorować. Dla fanów klasycznych shoot 'em upów to kopalnia pomysłów – nie zawsze dopracowanych, ale na pewno oryginalnych. Dla reszty? Ciekawostka, która pokazuje, że nawet w końcówce życia konsola może jeszcze pokazać pazur. • **Casper**

Playlogic Entertainment
strzelnina

\+ unikalna oprawa, system walki z głębią – zmiana trybów, rakiety, dodatki, lokalny coop
– wysoki próg wejścia, mało czytelny interfejs, powtarzalność lokacji i przestoje między falami

OCENA

POGRZEBANY ZA ŻYCIA: DLACZEGO MICROSOFT ZARŻNĄŁ XBOKSA

W Japonii litera „X" ma negatywne konotacje. Używana jest do oznaczania błędu lub nawet śmierci. Bill ewidentnie nie trafił tam z nazwą.

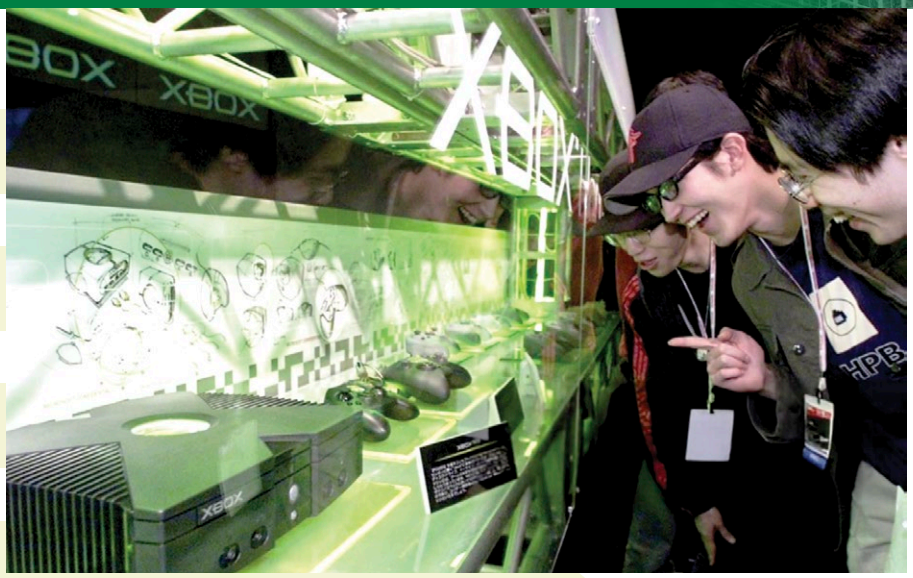
PlayStation 2 całkowicie zdominowało szóstą generację konsol, ale oprócz Sony jeszcze jeden producent mógł mieć powody do zadowolenia. Xbox zajął w sprzedażowym rankingu drugie miejsce, pokonując weteranów z Nintendo i Segi, a mocne nowe marki jak Halo czy Forza Motorsport zdefiniowały charakter marki na kolejne dekady.

Kapitan nie opuszcza tonącego statku. Microsoft opuścił okręt płynący z wiatrem

Do tego ze wszystkich konsol tamtych czasów to właśnie Xbox był tą zdecydowanie najnowocześniejszą. Może nawet pomostem pomiędzy dwiema epokami. Wbudowany dysk, możliwość słuchania własnej muzyki podczas zabawy, pobieranie małych gier z sieci, rozbudowana rozgrywka wieloosobowa online, a do tego grafika, która zawstydzała GameCube'a, nie wspominając już o słabiutkim PS2. Teoretycznie to właśnie Xbox najmniej potrzebował jakiegokolwiek następcy i mógł żyć sobie spokojnie jeszcze przez kilka lat. Tymczasem Microsoft w pośpiechu, wręcz na wariata wprowadzał na rynek Xboksa 360, by tylko otworzyć nową generację na rok przed rywalami. Okres międzygeneracyjny? Jaki okres międzygeneracyjny! Ostatnia gra wydana na pierwszego Iksa przez samego Billa i spółkę ukazała się jeszcze przed premierą Xboksa 360! EA, Rockstar czy Konami wspierały klasycznego Xboksa jeszcze latami, tymczasem Zieloni wbili własnemu dziecku kołek w serce i zabili trumnę gwoździami, byleby nie wstało. Dlaczego oryginalny X-Kloc został porzucony tak nagle?

Xbox to nie konsola

W czasach zapowiedzi pierwszego Xboksa wielu osobom niespecjalnie podobało się, że ci od pasjansa i programów biurowych próbują wejść w poważny gaming. Co będzie następne? Hodowla jedwabników? Szczepionki i nowy porządek świata? Świeżo upieczeni antyfani zarzucali Microsoftowi, że jego konsola tak naprawdę nie jest nawet konsolą, tylko komputerem w konsolowej obudowie. Rzecz w tym, że akurat ta teoria spiskowa okazała się prawdą. Choć Microsoft wpompował w Xboksa miliardy dolarów, Klocek stanowił raczej eksperyment garstki pasjonatów z firmy i test, a nie projekt przygotowany na serio. Relatywnie wysokie inwestycje nie mają tu nic do rzeczy – arabscy szejkowie też kupują sobie kluby piłkarskie dla zabawy. Dla uproszczenia projektu i by Microsoft mógł pracować na znajomej architekturze, Xbox wykorzystał procesor Pentium III i zmodyfikowaną kartę GeForce 3. Miał standardowy twardy dysk rodem z kompa, a w portach kontrolerów kryły się zwykłe gniazda USB. Całość śmigała pod Windowsem 2000 w przebraniu. Na krótką metę – świetny pomysł! Tylko wyobraźcie sobie teraz, że płacicie za czteroletnią kartę graficzną jak za najnowszego RTX-a z wyższej półki. Koszty produkcji



właściwie wszystkich konsol na rynku z czasem spadały, dzięki czemu ich twórcy zaczynali zarabiać na sprzedaży samego sprzętu, a klienci mogli liczyć na obniżki cen. Ale nie w przypadku Xboksa. Microsoft przepłacał za podzespoły, które powoli zaczynały nadawać się wyłącznie do muzeum techniki. Ich umowa z Nvidią nie zakładała na przykład niższych cen z biegiem lat, więc w 2005 r., gdy na rynku pecetów brylowała już siódma generacja GeForce'ów, Amerykanie nadal bulili krocie za trzecią. Inne komponenty też ściągali w zdecydowanie mniej korzystnych cenach od konkurencji, bo nie były produkowane specjalnie dla nich. Równocześnie w skład „pecetowości" Xboksa nie wchodziła niestety możliwość łatwej wymiany poszczególnych podzespołów. Żadna odnowiona wersja tego samego sprzętu nie wchodziła w grę. Sprzedaż z zyskiem tym bardziej, gdyż Xbox musiał być atrakcyjny cenowo względem GameCube'a i PlayStation 2. Przyjmuje się, że średnio Microsoft tracił na każdym sprzedanym egzemplarzu około 125 dol. Przy 24 mln konsol w rękach graczy sumuje się to do 3 mld dol. Doskonały biznes. Wychodzi więc na to, że najlepsze, co mogli zrobić ówcześni hejterzy Zielonych, to kupić sobie X-Klocka i narazić firmę na dodatkowe koszty.

Tamowanie wycieku

Nie jest jednak tak jak w tym komiksie, że naukowcy są debilami, bo pomylili się w obliczaniu wieku Wszechświata. Jasne, może nie wszystkie decyzje Microsoftu okazały się najlepszymi możliwymi, ale koncern od początku wiedział, że w tej generacji tylko utopi kilka miliardów dolarów. Amerykanie byli gotowi zapłacić za bilet do świata konsol ciężką mamoną ze sprzedaży najnudniejszego oprogramowania świata. Plan zakładał zadomowienie się w salonach gra-

czy w szóstej generacji, a następnie zdominowanie rynku w siódmej i sprzedawanie drogich konsol z durną kamerką w ósmej. Minimalne założenia jakoś tam się udało spełnić, bo Xbox utarł nosa Nintendo i częściowo przejął dziedzictwo Dreamcasta, ale na realizację optymistycznych zamiarów, czyli 50 mln egzemplarzy, perspektyw nie było żadnych. Odcięcie się od pierworodnej konsoli, nawet tylko po to, by zatamować wyciek kasy związany z drogimi podzespołami, wydawało się więc rozsądne.

Przewaga pierwszego

Owszem, twórcy Windowsa przekonali do siebie ponad 20 mln osób, ale potrzebowali przecież do tego najnowocześniejszej konsoli na rynku, do której dopłacali, najlepszej infrastruktury sieciowej, a do tego jeszcze masy hitów, o których posiadacze innych platform mogli tylko pomarzyć – od Halo, po DOOM 3 czy Half-Life 2. Co jeszcze mogli zrobić, by przestać być tylko dość intrygującą alternatywą? Na przykład przestać być tylko alternatywą. Microsoft postanowił wykorzystać tak zwany first mover advantage – przewagę, którą firma może wypracować sobie poprzez wprowadzenie innowacyjnego produktu na rynek jako pierwsza. Nie jest to wcale automatyczny szach-mat dla konkurencji, bo historia zna wiele przypadków, w których pierwsi ponieśli klęskę, czy to ze względu na zbyt wysokie ówcześnie ceny, czy niegotową publikę, czy wadliwą jeszcze technologię. Zieloni postawili jednak wszystko na jedną kartę. Wiedzieli, że to ich wielka szansa. Stąd dołożyli wszelkich starań, by tylko Xbox wyprzedził w wyścigu o nową generację PlayStation 3, i poszli w tym celu na masę kompromisów. Użyli w Xboksie 360 zwykłego napędu DVD czy sprzedawali tańszą wersję z przewodowym kontrolerem i bez złącza HDMI – wszystko w celu szybkiego startu i przystępnej ceny. Jednego nie przewidzieli. Szalone tempo prac i skrócone testy prototypów zaowocowały narodzeniem się RRoD, czyli „czerwonego pierścienia śmierci", ale to już temat na inną historię. Niektórzy obawiali się, że przez nadmierny pośpiech Xbox 360 stanie się kolejnym Dreamcastem. Że Sony wykorzysta dodatkowy czas na budowanie atmosfery wokół premiery kolejnego PlayStation i namówi graczy do czekania na bardziej dopracowany produkt. Na szczęście Japończycy sami zaorali się cenami PS3, a pierwsze tytuły zaprezentowane na nowej platformie nie odbiegały graficznie od tego, co oferował Microsoft. Taktyka przyniosła więc oczekiwany efekt.

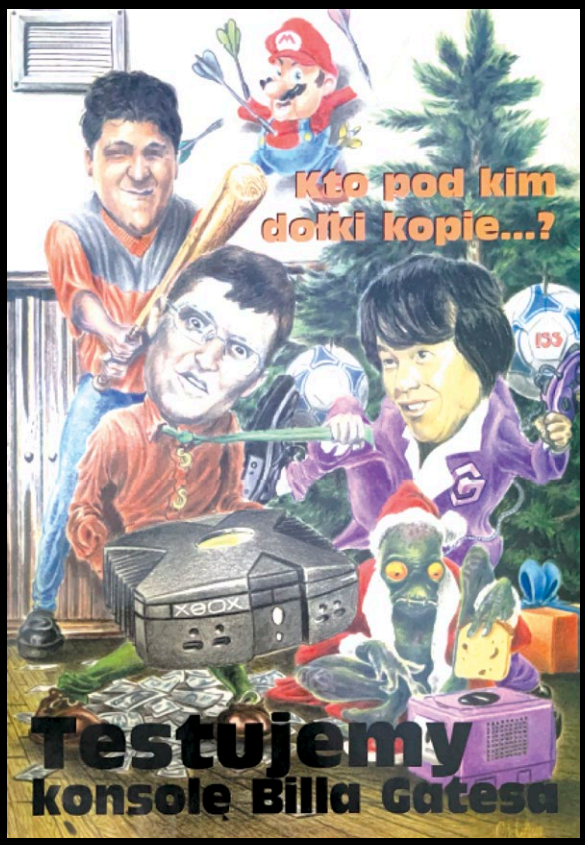
Nagła śmierć

A pierwszy Xbox? Większość konsol, po premierze następcy, ma jeszcze całkiem udaną emeryturę. Piją sobie drinki z palemką przecenione w sklepach, trafiają do wielu nowych domów, bo nagle stają się przystępne cenowo, wychodzi jeszcze na nie tyle przebojów, że czasami wręcz rozsądnie zostać jeszcze przez pewien czas przy tych staruszkach, zamiast oglądać się za młodziakami z dobrą grafiką, za to bez gier. Ale nie Xbox. Microsoft chciał się od tej dziury bez dna jak najszybciej uwolnić. Dlatego zakończył produkcję sprzętu jeszcze przed premierą Xboksa 360! PlayStation 2 wytrzymało do 2013 r., a uznawany za porażkę GameCube do 2009 r. Tak szybkie odłączenie zasilania jest w świecie konsol niespotykane. Jednak Xbox nie był do końca konsolą i właściwie wszystko, co robił, było na tym rynku nietypowe. Dlatego mu się przysłużył i do dziś o nim pamiętamy. Zmarł nagle, ale dokonał naprawdę wiele. • **Pisarion 3000**

XBOX NIE BYŁ DO KOŃCA KONSOLĄ I WŁAŚCIWIE WSZYSTKO, CO ROBIŁ, BYŁO NA TYM RYNKU NIETYPOWE

Zakazany owoc, czyli trudne początki Xboksa w Polsce

Kiedy Xbox zadebiutował w USA pod koniec 2001 r., a kilka miesięcy później zawitał do Europy Zachodniej, polscy gracze mogli zazdrościć. Konsola Microsoftu była potężna, nowoczesna, pełna obietnic, ale nie miała w Polsce ani oficjalnej dystrybucji, ani wsparcia. A jednak znalazła tu swoich fanów. I to całkiem oddanych.



Takim oto rysunkiem PSX Extreme witał Xboksa w styczniu 2002 roku. HIV chyba nie pałał sympatią do Billa Gatesa...

Bez wsparcia, ale z determinacją – gracze sobie radzą

Polska nie doczekała się oficjalnej premiery pierwszego Xboksa. Brakowało lokalnych reklam, tłumaczeń, wsparcia technicznego i – co najważniejsze – dostępu do Xbox Live. Mimo to pasjonaci znaleźli sposób, by zagrać w sieciowe Halo 2, Rainbow Six 3 czy Unreal Championship. Zakładali konta na inne kraje, głównie Wielką Brytanię i Niemcy. Tworzyli specjalne konfiguracje routerów, korzystali z tunelowania sieci (np. XLink Kai), które pozwalało grać przez internet w trybie system link, symulując lokalne połączenie. Działało to różnie – czasem z wysokim pingiem, czasem z problemami przy płatnościach – ale działało. Wymagało wiedzy, samozaparcia i niekiedy odrobiny szczęścia. Jednak pokolenie graczy, które chciało grać na Xboksie online, nie dawało za wygraną.

Import, giełdy i sklepy specjalistyczne

W czasach braku oficjalnej dystrybucji Xbox docierał do Polski głównie przez sklepy niezależne i import prywatny. W sklepach takich jak Komputronik czy CDP.pl, a także w wyspecjalizowanych punktach ogłoszeniowych, można było kupić konsolę sprowadzaną z zagranicy. Czasem były to wersje niemieckie, czasem konsole z Wielkiej Brytanii, często modyfikowane – z chipami, dyskami twardymi i dołączonymi pakietami gier. W magazynach takich jak Neo Plus i CD-Action pojawiały się reklamy sklepów oferujących „nową generację z USA”. Giełdy komputerowe i bazary w Warszawie, Poznaniu czy Katowicach pełniły rolę nieoficjalnych dystrybutorów. Tam też można było znaleźć ogłoszenia o usługach modowania – instalacji EvoX, chipów i spolszczeń.

Pierwsze recenzje, pierwsze wzmianki – Xbox w polskiej prasie

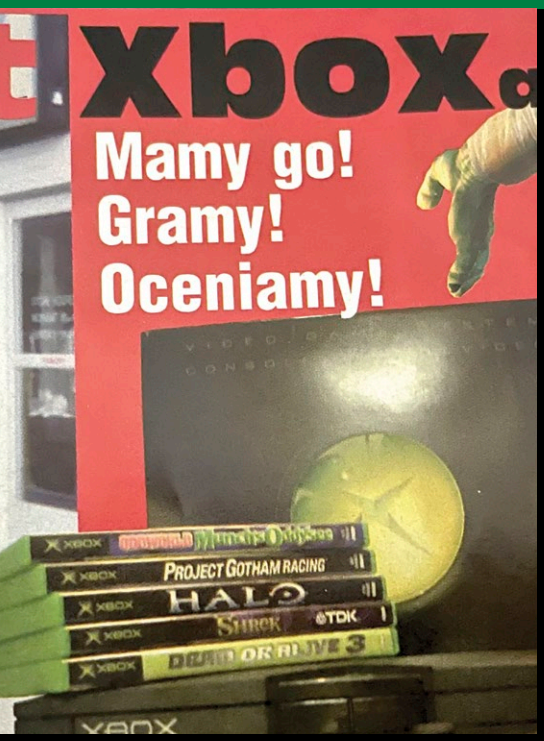
Mimo braku oficjalnego wsparcia największe czasopisma growe szybko zainteresowały się Xboksem. Już w 2002 r. PSX Extreme, Neo Plus i CD-Action publikowały recenzje Halo, Project Gotham Racing czy Dead or Alive 3. Pojawiały się też pierwsze testy konsoli i porównania z PS2 oraz GameCube'em. Chwalono sprzęt za technologię: wbudowany dysk twardy, Ethernet, zaawansowaną grafikę i moc obliczeniową. Recenzenci uczciwie zaznaczali, że brak oficjalnego kanału wsparcia sprawia, że Xbox pozostaje ciekawostką – wyborem dla najbardziej zdeterminowanych. Konsola była opisywana jako „importowany potwór” – potężna, ale niedostępna dla przeciętnego gracza.

Scena kolekcjonerska i modding w Polsce

Z biegiem lat Xbox Classic stał się pożądanym kąskiem na rynku retro. Modele Crystal, Green Hulk czy Debug Kit trafiają na aukcje w doskonałym stanie. Polscy gracze przerabiają je z pasją, montując OpenXenium, Cerbios, wymieniając dyski na SSD, instalując nowe BIOS-y, personalizowane dashboardy i efekty świetlne. Warto dodać, że polscy modderzy już wtedy budowali swoje zaplecze – w prasie pojawiały się ogłoszenia o chipowaniu i przeróbkach. Część z nich stała się znana na międzynarodowych forach, jak Xbox-Scene. W czasach, gdy nie było oficjalnych usług, społeczność tworzyła własne rozwiązania. Dla wielu graczy modding był początkiem większej przygody – z elektroniką, kodowaniem i pasją retro.

LAN party – zanim online zawitał do Polski

Mimo braku dostępu do Xbox Live polscy entuzjaści konsoli organizowali mniej-



Polska vs. Zachód – dwa światy

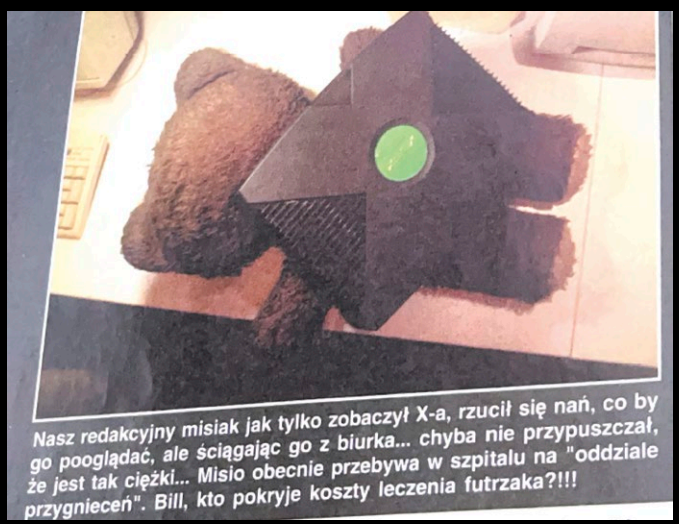
Podczas gdy polscy gracze kombinowali z importem i modowaniem, Europa Zachodnia korzystała z pełni oferty Xboksa. W Wielkiej Brytanii i Niemczech prowadzono intensywne kampanie marketingowe, Xbox Live był dostępny od dnia premiery, a konsole pojawiały się w dużych sieciach handlowych. Reklamy trafiały do telewizji, gazet i przestrzeni publicznej. Tymczasem w Polsce gracze musieli zadowolić się ulotkami z giełd, ogłoszeniami w prasie i wieściami z internetu. Brak oficjalnej obecności budował jednak coś innego – wspólnotę. Improwizowaną, niezależną, ale szczerą. Zamiast promocji – entuzjazm. Zamiast PR-u – pasja.

Nowe otwarcie – Xbox 360 i wsparcie w Polsce

Przełom nastąpił dopiero wraz z premierą Xboksa 360. Polska zyskała oficjalne wsparcie, Xbox Live stał się dostępny, pojawiły się lokalne sklepy online, promocje i tłumaczenia. Społeczność gier takich jak Halo, Gears of War czy Forza Motorsport mogła w końcu rozwinąć skrzydła. Pojawiły się też wydarzenia firmowe jak Xbox Night przy okazji premiery Gears of War 3. Oficjalny kanał Xbox Polska rozpoczął działania promocyjne, a gracze zaczęli zbliżać się do marki.

Sam miałem okazję zbliżyć się do ludzi stojących za rozwojem Xboksa w Polsce podczas premiery Gears 5 w Warszawie. Pozdrawiam w tym miejscu Piotra Szychowskiego, Bartosza Wysockiego oraz społeczność Gears of War Polska – szczególnie Huberta i Gicola. Wspólnie z przyjacielem zorganizowaliśmy także pierwsze LAN party Gears of War 4 w Poznaniu, jeszcze przed premierą gry. Zjechali się wtedy fani z całej Polski. Być może był to pierwszy taki event w Europie.

Pierwszy Xbox nie miał w Polsce łatwego startu. Brak oficjalnej premiery, wsparcia, języka polskiego i Live'a mógłby uśmiercić markę w zarodku. A jednak powstała społeczność. Zdeterminowana, kreatywna, lojalna. Gracze modowali sprzęt, organizowali LAN party, tworzyli nieformalne kanały pomocy i recenzowali tytuły na długo przed oficjalną obecnością marki. To właśnie oni – ci pierwsi pionierzy – zbudowali fundament pod to, czym dzisiaj jest Xbox w Polsce. • **Aki**


Nasz redakcyjny misiak jak tylko zobaczył X-a, rzucił się nań, co by go pooglądać, ale ściągając go z biurka... chyba nie przypuszczał, że jest tak ciężki... Misio obecnie przebywa w szpitalu na "oddziale przygniecień". Bill, kto pokryje koszty leczenia futrzaka?!!!

sze LAN party – czy to w zaciszu domów, czy też w innych lokalizacjach. To praktyka, która zresztą przetrwała do dziś (wystarczy zapytać miłośników serii Halo). W tamtych czasach najczęściej grywano właśnie w Halo i TimeSplitters 2, łącząc

PRZY BRAKU OFICJALNEJ DYSTRYBUCJI XBOX DOCIERAŁ DO POLSKI PRZEZ SKLEPY NIEZALEŻNE I IMPORT PRYWATNY

dwie–cztery konsole za pomocą system linka. Gracze dzielili się wiedzą o konfiguracji połączeń, doborze kabli czy kompatybilności gier wspierających lokalny multiplayer. Choć były to spotkania kameralne, dla wielu uczestników są absolutnie niezapomniane.

Domowe posiadówki, LAN party w Halo... Te czasy już nigdy nie powrócą.

Egzotyczne wisienki

Pierwsza konsola Microsoftu nie miała lekko w Japonii i w zasadzie ten trend utrzymuje się do dziś. Pierwszy Xbox sprzedał się w łącznej liczbie 475 tys. sztuk, co jest dość mizernym wynikiem w porównaniu do PS2 – 24,42 mln egzemplarzy. Nie oznacza to, że Microsoft wywiesił białą flagę, wręcz przeciwnie, od samego początku mocno promował konsolę, co zaowocowało kilkoma niezłymi ekskluzywami, które nigdy nie opuściły Japonii.

DOUBLE S.T.E.A.L. – THE SECOND CLASH

Pomimo wypuszczenia tylko w Kraju Kwitnącej Wiśni gra jest całkowicie po angielsku. Wydany 4 sierpnia 2005 r. tytuł jest kontynuacją Wreckless: Yakuza Missions i rozwija pomysły i mechaniki znane z pierwowzoru. Double S.T.E.A.L. to samochodowa rozwałka doprawiona wszechobecną destrukcją otoczenia. Wykonujemy różne misje jak eliminacja wyznaczonych celów, dostarczenie przesyłek z punktu A do B lub wyścig z czasem. Nowością jest tryb swobodnej jazdy, w którym można szaleć po ulicach Chicago. To, co wyróżnia grę, to aspekt techniczny – obsługa 720p, dynamiczne oświetlanie, motion blur i genialne odwzorowanie odbić na samochodach. Ta gra spokojnie by przeszła jako tytuł na Xboksa 360.

N.U.D.E.@

Proszę opanować emocje, nie jest to gra o wysyłaniu nudesów pomimo jednoznacznego tytułu. N.U.D.E. to akronim od Natural Ultimate Digital Experiment. Produkcja opiera się na tych samych założeniach, co Seaman z Dreamcasta, jednak tutaj zamiast ryby opiekujemy się humanoidalnym żeńskim robotem imieniem P.A.S.S., czyli Personal Assist Secretary System. Zadaniem gracza jest rozwijanie jego zdolności jak nauka języka itd. Gra wykorzystuje specjalny mikrofon do komunikacji i wydawania komend, ale ze względu na język japoński tytuł pozostaje tylko w sferze ciekawostki.

INNOCENT TEARS

Jest to turowa strategia z elementami RPG. Gra opowiada historię dwóch rywalizujących ze sobą frakcji aniołów. Akcja toczy się w zniszczonym świecie w XXII w. Główny bohater przewodzi klanowi upadłych aniołów chroniących ludzkość przed zagładą. Całość opiera się na walkach w środowisku 3D i zarządzaniem drużyną. Podobnie jak w serii Front Mission bardzo ważne jest odpowiednie rozmieszczenie bohaterów na planszy. Potyczki są uzupełniane wstawkami w stylu anime, pchającymi fabułę do przodu. Pierwotnie Innocent Tears miało ukazać się na Dreamcasta wiosną 2001 r., ale z wiadomych przyczyn w 2002 r. wylądowało na Xboksie.

DAEMON VECTOR

Wydana w 2004 r. gra wrzuca nas w świat średniowiecznego dark fantasy. Cała akcja toczy się w opanowanej przez zombie XIV-wiecznej Europie, a to wszystko za sprawą tajemniczego artefaktu z Azji, który przywiózł ze sobą sam Marco Polo. Daemon Vector to standardowy hack'n'slash. Rozgrywka to nic specjalnego, po wybiciu wszystkich przeciwników na planszy można przejść do

kolejnej i tak w kółko. Do wyboru dwójka bohaterów o odmiennych zdolnościach. Jest to jedna z najrzadszych gier na Xboksa. Plotka głosi, że wyprodukowano jedynie 200 egzemplarzy, a cena na portalach aukcyjnych może sięgać nawet 2500 dol.

EXASKELETON

Nie mogło zabraknąć gry o wielkich mechach. Akcja dzieje się w przyszłości, gdzie popularne są zawody IG-1 – taki e-sport, ale zamiast komputerów mamy mechy. Protagonista o typowym japońskim imieniu Joe musi stawić czoła zagrożeniu i w pełni wykorzystać umiejętności zdobyte w IG-1 w prawdziwej walce. Rozgrywka jest przeplatana wstawkami anime, które dają kontekst fabularny. Mechy można modyfikować dzięki szkieletom. Graficznie ta gra to raczej nic szczególnego, ale OST jest wyśmienite – elektronika połączona z gitarowymi riffami daje radę.

GALAXY ANGEL

Multimedialna franczyza obejmująca mangę, anime oraz gry wideo. Galaxy Angel wydane w 2003 r. na Xboksa jest połączeniem dating sima i gry taktycznej czasu rzeczywistego. Główna oś fabuły dotyczy zaginionej technologii kosmicznej oraz ocalenia galaktyki przed zniszczeniem. Protagonistą jest dowódca Takuto oraz tytułowe Galaktyczne Anioły, czyli pięć przedstawicielek płci pięknej, z którymi można, a nawet trzeba romansować. Dzięki temu zwiększają się ich zdolności bojowe. Sekcje romansowe są proste – w określonym czasie odwiedzamy szereg pomieszczeń na statku, wchodząc w interakcje z dziewczynami, co buduje ich zaufanie i zadowolenie. W etapach RTT mamy określoną liczbę punktów do wykorzystania na przemieszczanie się lub walkę. Cała seria jest niezwykle popularna w Japonii.

RENT A HERO NO. 1

Sega mocno wspierała Xboksa w początkowych latach. Wiele głośnych tytułów z Dreamcasta trafiło właśnie na konsolę Billa. Rent a Hero No. 1 jest tego przykładem i tak samo jak wersja na DC, tak i ta na Xboksa nie opuściła Japonii. Nie jest to nowy tytuł, ale remake gry z Mega Drive'a z 1991 r. z usprawnieniami. Wcielamy się w nastolatka Taro Yamadę, który otrzymuje specjalny strój superbohatera i podejmuje się różnych, często bardzo dziwacznych zleceń, w większości przypadków z zaskakującym zakończeniem. Rent a Hero No. 1 łączy w sobie elementy action adventure z RPG. Gra jest pełna humoru i easter eggów jak np. firma SECA, konsola Creamcast czy postać Segaty Sanshiro, który jest naszym mentorem uczącym sztuki walki. Wersja na Xboksa jest bezpośrednim portem z Dreamcasta, ale bynajmniej nie jest to wada, bo grafika w dalszym ciągu ma swój urok i widać ten dreamcastowy sznyt. Na szczęście w sieci są dostępne patche z angielskim tłumaczeniem zarówno do wersji na Xboksa, jak i DC. Polecam absolutnie każdemu!

SHIN MEGAMI TENSEI: NINE

Wydana w 2002 r. tylko w Japonii jako exclusive na Xboksa, ta część jest swego rodzaju eksperymentem w serii. Nie tylko ze względu na platformę, na jakiej się ukazała, ale również ze względu na cyberpunkowe wątki. Tokio zostało zniszczone w ataku nuklearnym, a resztki ocalałych mieszkańców znajduje schronienie w podziemiach. Do życia zostaje powołany projekt Idea Space – wirtualne odzwierciedlenie Tokio z lat 90. Wcielamy się w debuggera Keia Azumę, którego głównym zadaniem jest eliminacja demonów określanych jako Noise. W trakcie przygody będziemy podejmować różne decyzje mające wpływ na fabułę, jak i zakończenie gry. Potyczki były rozgrywane w czasie rzeczywistym, a postacie wykonywały z góry zaprogramowane akcje, które można było zmieniać za pomocą menu komend. Gra miała być MMO, ale przez problemy z infrastrukturą sieciową Atlus porzucił ten pomysł. Tytuł nie spełnił oczekiwań sprzedażowych i nie ma co liczyć na remaster jak w przypadku innych części cyklu.

DINOSAUR HUNTING

Pomimo jednoznacznego tytułu gra wcale nie polega na zabijaniu, ale na ratowaniu dinozaurów. W wyniku erupcji wulkanu zmienia się układ płyt tektonicznych i Gujana odrywa się od reszty kontynentu. Pech chciał, że to właśnie tam żyją ostatnie dinozaury na świecie. Dinosaur Hunting to trzecioosobowa strzelanka z ciekawymi mechanikami – gra wymaga od nas zwracania uwagi na otoczenie. Martwe dinozaury lub ślady odcisków dają wskazówki, jak stworzyć odpowiednie pociski usypiające na różne gatunki, a tych jest 52. Gra jest podzielona na szereg otwartych map, każda z limitem czasu. Z powodu bankructwa wydawcy – Metro 3D – Dinosaur Hunting nie opuściło Japonii, jednak kilka lat temu do sieci wyciekła w pełni zrozumiała wersja.

MAGATAMA

Dynamiczny hack'n'slash osadzony w alternatywnych czasach feudalnej Japonii. Naszym zadaniem jest pokonanie przyzwanych z zaświatów demonów chcących obalić szogunat. To, co zdecydowanie wyróżnia tę grę, to dynamiczne walki w płynnych 60 FPS-ach i całkiem niezła grafika. Swoją stylistyką, jak i ogólnym klimatem przypomina Otogi: Myth of Demons. Warto odnotować, że przy produkcji pracowali ludzie związani z serią Final Fantasy. Dziś, obok Daemon Vector, jest to jedna z najrzadszych gier na Xboksa. • **Radosław Herbst**

Portmaster

Przeglądając stare magazyny o grach, takie jak chociażby PSX Extreme ;), przy recenzjach tytułów na szóstą generację konsol można było się natknąć na ciekawe zjawisko. Otóż, jeśli jakaś produkcja miała wersję multiplatformową, czyli była dostępna na PS2, GameCube'a i Xboksa, to wersja na tego ostatniego miała najczęściej najwyższe oceny. Dlaczego? Zazwyczaj oferowała najostrzejszą grafikę oraz – jak się okazuje – nierzadko też dodatkową zawartość! A mówi się, że to niby PS2 wygrało tamtejszą wojnę konsol. Przyjrzyjmy się temu zjawisku.

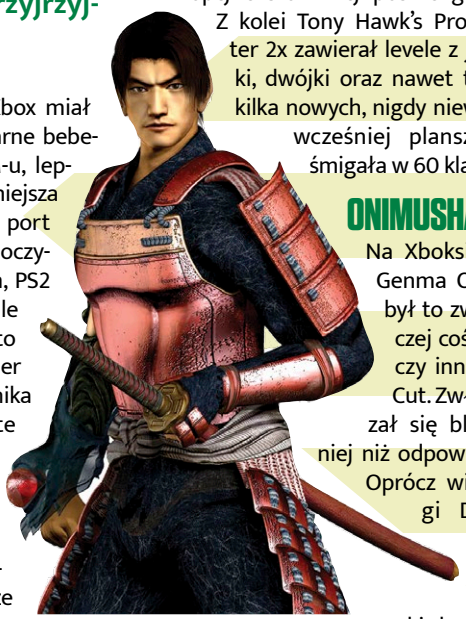
Technicznie to Xbox miał najbardziej mocarne bebechy. Więcej RAM-u, lepszy procek i mocniejsza karta. I ofkors takie cuda jak port Ethernet do grania online oraz oczywiście dysk twardy. Tak, wiem, PS2 też miało taką możliwość, ale to konsola Microsoftu miała to jakby defaultowo. A odczyt gier z dysku był szybszy niż z czytnika optycznego płyt. Wszystkie te nowości technologiczne pozwoliły twórcom na jeszcze więcej. Sporo gier multiplatformowych na pierwszego Xboksa ma ostrzejszą grafikę, lepszą jakość audio, szybsze czasy ładowania, stabilniejszy klatkaż, dobrze działający online (dziś już za sprawą Insigni) oraz inne duperele jak cienie, lepsze oświetlenie, antialiasing i inne techniczne rzeczy. To jest naturalne – lepsze bebechy, to i lepsze spazmy dla oczu i uszu. Ale często gry posiadły też dodatkową zawartość, której na próżno szukać na konsolach przeciwników, a czasem nawet na wersji PC! Dlaczego tak często decydowano się na większą zawartość? Tego nie do końca wiadomo, ale większe możliwości sprzętowe oznaczają też większe możliwości przedłużenia gameplayu bez zagrożenia, że coś pójdzie technicznie nie tak. No i często wersje na Xboksa wychodziły ciut później niż na PS2.

Tak więc te wydania były swoistym Game of the Year Edition. Opisanie wszystkich tytułów zajęłoby zdecydowanie za dużo miejsca, dlatego zdecydowałem się wybrać kilka moim zdaniem najbardziej dopasionych edycji. Oto i one:

TONY HAWK PRO SKATER – SERIA

Oprócz rewelacyjnej grafiki xboksowa wersja jako jedyna miała split-screena, którego brakowało nawet w edycji na PC! System link oferował także zabawę z większą liczbą graczy niż wersje PS2 i GCN. Dysk X-kloca pozwalał na bezproblemowe załadowanie customowych OST-ów. Mieliśmy też dodatkowy level w THPS3 oraz więcej opcji customizacji postaci gracza. Z kolei Tony Hawk's Pro Skater 2x zawierał levele z jedynki, dwójki oraz nawet trójki plus kilka nowych, nigdy niewidzianych wcześniej plansz. Całość śmigała w 60 klatkach.

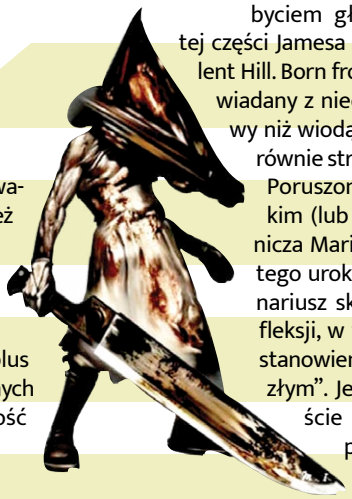
ONIMUSHA



Na Xboksie znana jako Genma Onimusha. Nie był to zwykły port: raczej coś pokroju GotY czy innego Director's Cut. Zwłaszcza że ukazał się blisko rok później niż odpowiednik na PS2. Oprócz wizuali i obsługi Dolby Digital 5.1 gra oferowała nowe cutscenki, kostiumy, rodzaje ataków, nowe plansze z nowymi przeciwnikami, a także większą liczbę przeciwników na „starych" levelach. I przez te ostatnie zmiany gra stała się bardziej wymagająca i nieco dłuższa. Mówi się, że to najtrudniejsza Onimusha i wymaga zupełnie innego, bardziej zachowawczego podejścia do starć z demonami. Niektórzy fani porównują poziom wyzwania Genma Onimusha nawet do Ninja Gaiden.

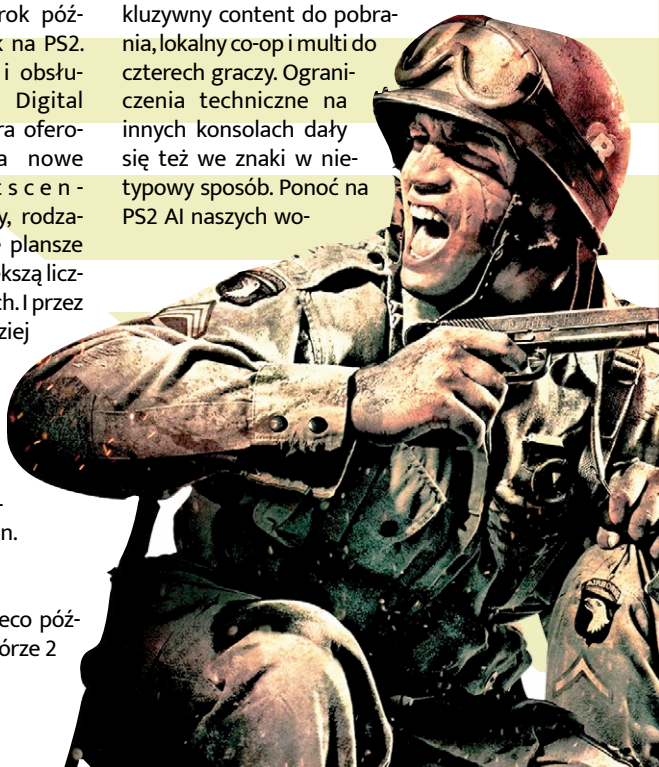
SILENT HILL 2

Podobnie jak Onimusha wydane nieco później względem oryginału Ciche Wzgórze 2 oferowało posiadaczom Xboksa dodatkowo krótki, acz treściwy scenariusz, w którym wcielamy się w Marię znaną z oryginału. Co ciekawe, ów dodatek został potem przeportowany na PS2 w postaci Director's Cut. Zaprezentowana dodatkowa ścieżka stanowi prolog, a jego akcja toczy się dosłownie chwilę przed przybyciem głównego bohatera tej części Jamesa Sunderlanda do Silent Hill. Born from a Wish jest opowiadany z nieco innej perspektywy niż wiodąca historia, ale jest równie straszny i niepokojący. Poruszona zostaje kwestia, kim (lub czym?) jest tajemnicza Maria i inni jegomoście tego urokliwego miasta. Scenariusz skłania do wielu refleksji, w tym zmusza do zastanowienia się, kto jest „tym złym". Jest krótki, bo przejście go zajmuje nieco ponad godzinę, ale zdecydowanie warto.



BROTHERS IN ARMS – SERIA

Pamiętacie jeszcze ten tytuł? Obok Medal of Honor i Call of Duty była jeszcze osobna seria osadzona w wojennych realiach. Wersje na Xboksa obu części oferowały ekskluzywny content do pobrania, lokalny co-op i multi do czterech graczy. Ograniczenia techniczne na innych konsolach dały się też we znaki w nietypowy sposób. Ponoć na PS2 AI naszych wo-



jennych „braci” działało też znacznie gorzej i włazili przez to pod kule wrogów znacznie częściej niż w wersji na Xboksa.

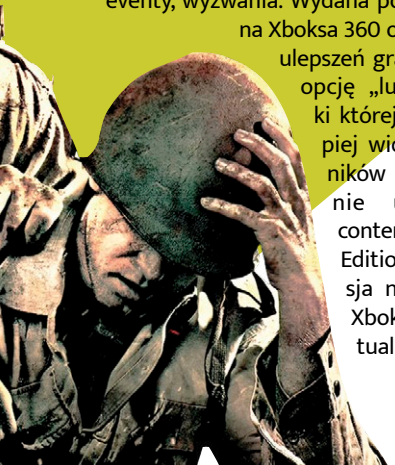
BURNOUT – SERIA

Miało być głównie o dodatkowej zawartości, ale ta wersja Burnouta ma tyle wodotrysków graficznych, że aż warto o niej wspomnieć. PS2 oferowało widescreen, ale to na Xboksie obecny był Progressive Scan. Znacznie lepsze oświetlenie, odblaski, lakier aut – no najlepsza wersja Burnouta. Xbox miał też najlepszy dźwięk Dolby Digital oraz osobne opcje wsparcia dla słuchawek. Oprócz tego pad Xboksa dzięki swoim triggerom idealnie nadawał się do samochodówek. Triggery stawiały lekki opór, dzięki czemu nieco imitowały prawdziwą jazdę. Sztos! Burnout 2 i 3 miały też więcej opcji customizacji aut oraz kilka dodatkowych misji. Aha, no i wparcie dla 60 klatek. Wisienką na torcie była oczywiście możliwość ustawienia customowych OST... ale kto by tam chciał w Burnoucie zmieniać muzę!

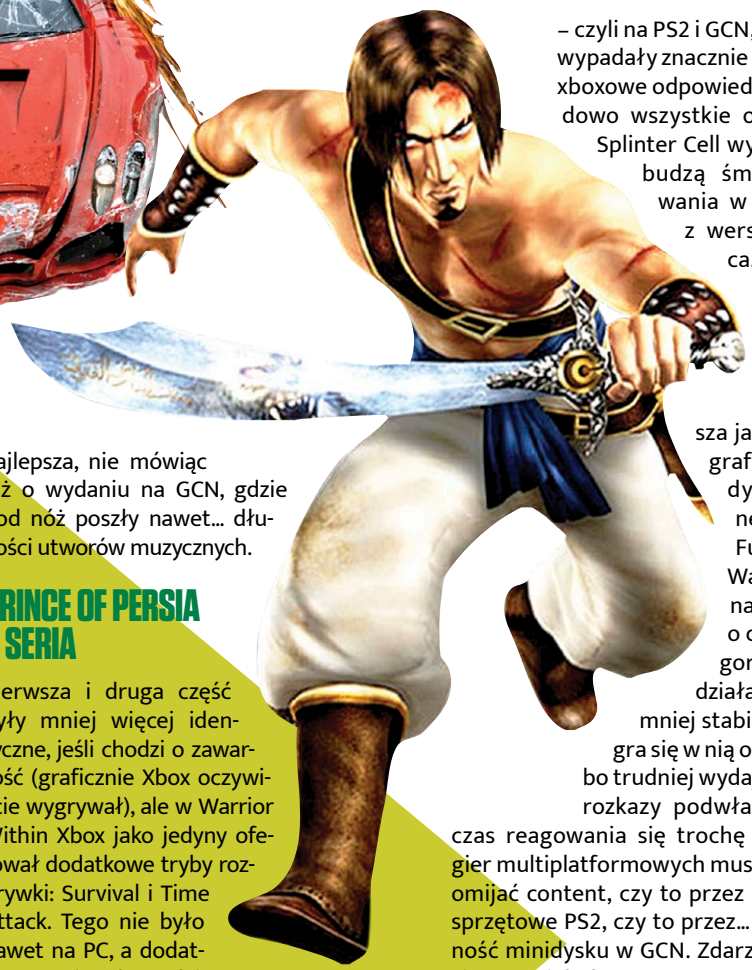
NEED FOR SPEED – SERIA

Każdy NFS na X-a miał lepszą, ostrzejszą grafę i tak dalej – wiadomo. Ale taki Most Wanted w wersji Black Box wyszedł tylko na PS2, PC i Xboksa. Na PC wypadał najlepiej, ale nawet tam brakowało chociażby co-opa. W skład

Black Box wchodziły dodatkowe trasy, autka, eventy, wyzwania. Wydana później odsłona na Xboksa 360 oferowała parę ulepszeń graficznych i np. opcję „lusterka”, dzięki której mogliśmy lepiej widzieć przeciwników za nami... ALE nie uwzględniała contentu z Black Box Edition! Zatem wersja na pierwszego Xboksa (lub ewentualnie na PC) jest



najlepsza, nie mówiąc już o wydaniu na GCN, gdzie pod nóż poszły nawet... długości utworów muzycznych.

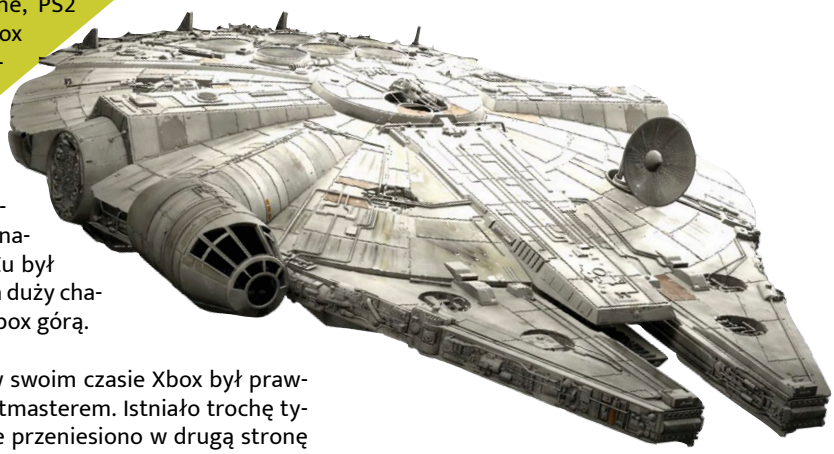


PRINCE OF PERSIA – SERIA

Pierwsza i druga część były mniej więcej identyczne, jeśli chodzi o zawartość (graficznie Xbox oczywiście wygrywał), ale w Warrior Within Xbox jako jedyny oferował dodatkowe tryby rozgrywki: Survival i Time Attack. Tego nie było nawet na PC, a dodatkowe opcje zabawy ściągało się jako DLC przez Xbox Live.

STAR WARS BATTLEFRONT I & II

Najlepiej działający split-screen, dodatkowe mapy i tryby w obu częściach oraz nawet parę nowych postaci (a konkretnie to Kit Fisto i Asajj Ventress – klasyczni bohaterowie ze „Star Wars”). PC oferował do 64 graczy online, PS2 do 24, a Xbox do 32. Jednak design map był dostosowany do maksymalnie 32 osób naraz. Na PieCu był po prostu za duży chaos. I znów Xbox górą.



Jak widać, w swoim czasie Xbox był prawdziwym portmasterem. Istniało trochę tytułów, które przeniesiono w drugą stronę – czyli na PS2 i GCN, a te również wypadały znacznie gorzej niż ich xboxowe odpowiedniki. Przykładowo wszystkie odsłony serii Splinter Cell wydane na PS2 budzą śmiech politowania w porównaniu z wersją na X-kloca. Cięć na konsolce Sony nie uniknęło również np. True Crime – gorsza jakość tekstur, grafiki oraz błędy techniczne. A w takim Full Spectrum Warrior wersja na PS2 oprócz oczywiście gorszej oprawy działa też znacznie mniej stabilnie, przez co gra się w nią o wiele gorzej, bo trudniej wydaje się szybkie rozkazy podwładnym, a ich czas reagowania się trochę różni. Wiele gier multiplatformowych musiało niekiedy omijać content, czy to przez ograniczenia sprzętowe PS2, czy to przez... małą zasobność minidysku w GCN. Zdarzało się przecież, że niektóre gry na GameCube'a były na dwóch płytach! Wydawcy nie byli zapewne z tego powodu zadowoleni. A na Xboksie wszystko na miejscu: możliwości sprzętowe, dysk, online i tak dalej. Niczego nie trzeba ciąć ani ograniczać. Raj dla deweloperów. Jeśli więc macie dziś wybierać, w którą wersję retrogry zagrać, to... wiecie, co robić. • **Cypher**

TECHNICZNIE TO XBOX MIAŁ NAJBARDZIEJ MOCARNE BEBECHY

WYCIEK KONTROLOWANY

Gramy w niewydane gry!

Każda konsola ma gry, które nie wyszły na światło dzienne, utknęły w deweloperskim piekle, by w końcu zostać skasowane na zawsze. Część z nich pozostaje w naszej pamięci, ale z roku na rok ta coraz bardziej blednie. Dzisiaj zabiorę Was w podróż do przeszłości do tytułów, które były zapowiedziane na pierwszego Xboksa, jawiły się jako niezłe hity, a koniec końców zostały skasowane, pozostawiając po sobie czasami kilka screenów, a w niektórych przypadkach prototypy, w które można nawet zagrać.

STARCRAFT GHOST

To jedna z najgłośniejszych anulowanych produkcji od Blizzarda. Nie jest tajemnicą, że twórcy legendarnego RTS-a szukali sposobu, aby rozszerzyć markę o inne gatunki. Umożliwiłoby to fabularne rozbudowanie uniwersum o nieznane wcześniej wątki. Blizzard próbował tego z Warcraft Adventure, ale i w tamtym przypadku niemal ukończoną grę anulowano, a szkoda.

StarCraft Ghost zapowiadał się naprawdę kozacko. Powstawanie gry ogłoszono w 2002 r., a jej opracowanie powierzono Nihilistic Software. Tytuł przygotowywano na wszystkie ówczesne stacjonarne konsole: Xboksa, GameCube'a, jak i PlayStation 2. Nihilistic przekazało grę studiu Swingin' Ape Studios w 2004 r. Już w 2005 r. roku Blizzard ogłosił, że produkcja została wstrzymana na czas nieokreślony. Powodem było to, że firma rozważała przeniesienie gry na kolejną generację konsol. Niestety na tym się zakończyło. Wydawanie Ghosta na konsole było jednak dość ryzykowne – StarCraft był typowo pecetowym tytułem, owszem, gra pojawiła się też na Nintendo 64, ale nie zyskała zbyt dużej popularności. Dla graczy konsolowych StarCraft, jak i całe lore były zupełnie nieznane. Jednakże gra jest dostępna w wersji prototypowej i można ograć kilka poziomów, aby zobaczyć, jak planowano ubrać słynnego RTS-a w nowe szaty.

StarCraft Ghost miał być strzelanką trzecioosobową, w której wcielaliśmy się w agentkę Terran – Novę. Akcja działa się cztery lata po dodatku Brood Wars. Historia skupiała się na tajnym projekcie, nad którym prowadzili badania Terranie. Niestety niewiele wiadomo o szczegółach historii, bo ta nigdy nie została do końca ujawniona. Samą historię Novy można było poznać z wydanej nieco później książki Starcraft Ghost Nova, która opowiadała o przeszłości dziewczyny, ale niestety i tak nijak się miała do anulowanego StarCraft Ghost, strze-

lanki z elementami stealth. Autorzy dali Novie umiejętności, które miały pomóc jej w walce. Jest więc kamuflaż optyczny pożerający moc psioniczną. Ta pozwala przejść niezauważenie obok przeciwników lub ich wyeliminować. Novę wyposażono w wielofunkcyjny karabin, który szybko może stać się chociażby snajperką. Najważniejszym aspektem produkcji jest bez wątpienia możliwość obejrzenia wszystkich znanych jednostek z bliska. Potężni Marine, wychodzący spod ziemi Zergowie, Siege tanki przełączające się w tryb stacjonarny – to wszystko gracze pecetowi znali ze strategii, ale teraz można było doświadczyć ich potęgi w zupełnie nowym ujęciu i wypadło to świetnie. Jak wspomniałem, w grze zaimplementowano mechaniki stealth, ale nie działały one jeszcze na tym etapie prawidłowo, niemniej zauważone przez wrogów ciało wszczynało alarm. Poległych mogliśmy przeciągać w ustronne miejsca niczym Sam Fisher. Nova mogła wchodzić do skrzynek i szaf niczym Solid Snake, ale prototyp uniemożliwiał wyjście z nich, więc nie polecam. Gra miała oferować swobodę w dotarciu do celu. Można było tradycyjnie walczyć klata w klatę, można było działać po cichu, eliminując kolejnych pajaców, można było też skorzystać z szybów wentylacyjnych i całkowicie unikać walki. Pełna swoboda była świetnym pomysłem. Niestety w prototypie trudno docenić te elementy, bo przeciwnicy potrafią widzieć przez ściany i granie po cichu nie ma większego sensu. Przypomnę tylko, że to wersja prototypowa gry i w wersji końcowej te błędy zostałyby na pewno poprawione. Kolejnym ciekawym elementem, najpewniej zapożyczonym ze Splinter Cell, były tryby widoku. Nova mogła się przełączać pomiędzy kilkoma dostępnymi. Jeden poziom polega na ucieczce z hangaru, który wypełnia się dymem, ten ogranicza widoczność, dlatego tryb obrazu z termowizją pozwala dostrzec przeciwników. Część z mechanik możemy zobaczyć w trailerach promujących grę. Oczywiście nie wiadomo, czy wszystkie te elementy miały się pojawić w końcowej wersji, ale zapowiadało się to ambitnie. Planowano wprowadzenie poruszania się pojazdami, prawdopodobnie szykowano też bardziej otwarte mapy, co oczywiście miało sens i bardziej upodobniało tytuł do klasycznego StarCrafta.

CZY WARTO DZIŚ SPOJRZEĆ NA GHOSTA? W MOJEJ OPINII JAK NAJBARDZIEJ – TO FAJNY KAWAŁ KODU

Jeśli chcesz dziś sprawdzić StarCraft Ghost, to masz dwie możliwości; jedną z nich jest uruchomienie gry na klasycznym Xboksie. Ale! Po pierwsze, tytuł był tworzony na devkicie wyposażonym w 128 MB RAM (dwa razy więcej niż Xbox w wersji retail). To powoduje, że gra dość szybko się powiesi z powodu braku pamięci oraz nie będzie działała zbyt płynnie (uruchamia się w 720p). Drugim rozwiązaniem, które o wiele bardziej polecam, to uruchomienie tytułu na Xbox 360 w trybie wstecznej kompatybilności. Gra działa płynnie i nie będzie problemów z pamięcią. Czy warto na Ghosta dziś spojrzeć? W mojej opinii jak najbardziej, to fajny kawał kodu, który mógł stać się niezłym tytułem. Owszem, większość pomysłów była zapożyczona z innych gier, ale za Ghostem stała bardzo lubiana marka, więc mogło się to udać. Dlaczego mogło? Bo Westwood próbowało tego samego ze swoim Command & Conquer Renegade i według graczy nie wyszło to za dobrze. Choć ja uważam, że Renegade to solidny tytuł. Myślę, że z Ghostem byłoby podobnie. Byłby to solidny tytuł stanowiący ciekawą alternatywę dla RTS-ów, jednakże nie byłaby to gra, która zapisałaby się złotymi zgłoskami w historii.

CONKER'S BAD FUR DAY 2 – OTHER BAD DAY

Conker's Bad Fur Day to jedna z tych gier, które koniecznie powinniście ograć na klasycznym Xboksie. Choć pierwotnie pojawiła się na Nintendo 64 i tamta wersja przez wielu uważana jest za lepszą (brak cenzury), to wersja xboksowa oferuje świetną, dopakowaną oprawę. Gdy Studio Rare zostało wykupione przez Microsoft w 2002 r. za bajeczną sumę 375 mln dol., Nintendo musiało sobie pluć w brodę. Rare stworzyło masę legendarnych gier na platformy Czerwonych, ale teraz studio zmieniało barwy. Po wydaniu pierwszego Conkera na N64 Rare rozpoczęło pracę nad sequelem. Historia miała się toczyć niedługo po poprzedniczce. Conker został królem, jednak nie był zbyt mądrym władcą. Wszystkie pieniądze wydał na piwo, imprezy i kobiety lekkich obyczajów. To spowodowało, że Conker w końcu trafił do więzienia. Gra miała rozpoczynać się ucieczką wiewióra z tej niewygodnej sytuacji. Jeśli myślicie, że pierwsza część miała chore pomysły na rozgrywkę, to posłuchajcie o jednym z pomysłów w sequelu. Conker musiał napompować wielką dmuchaną świnię, wkładając jej miech w tyłek. Następnie ta zamieniała się w sterowiec, którym można było latać i zrzucać kowadła na krowy, aby te nawaliły kupsko do koryta. Naturalny nawóz obciążał koryto i pozwalał otworzyć drzwi. Któż z Was nie chciałby zagrać w coś tak absurdalnego? Jednakże Microsoft miał swoje plany na Rare – wolał, aby studio skupiło się na remake'u części pierwszej i trybie multiplayerowym. Szkoda, bo Conker to jedna z tych unikalnych gier, która zaskakuje swoimi pomysłami i dziwaczną fabułą. Na otarcie łez nadal pozostaje do ograna na Xboksie część pierwsza, która jest wciąż rewelacyjnym tytułem.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Kolejny ciekawy przykład gry, która została skasowana, aby potem powrócić na kolejnej generacji konsol. Pracowało nad nią wspomniane wcześniej Rare na GameCube'a i miał to być flagowy produkt na tę konsolę. Plany pokrzyżował Microsoft, który wykupił dewelopera. Nic dziwnego, że Kameo trafiło w niebyt. Warto wspomnieć, że na początku Kameo miało elementy nawiązujące do Pokémonów. Jak wspominają twórcy, gra była bardzo w stylu Nintendo. Jednak projekt nie umarł, tylko Microsoft podjął decyzję o wydaniu gry na swojego Xboksa. Oczywiście pod nadzorem Microsoftu Rare musiało pozmieniać te elementy gameplayu. Prace nad grą były bardzo za-

awansowane, jak podają deweloperzy – na poziomie 80%. Nadchodziła jednak nowa generacja konsol i wydawanie Kameo na Xboksa byłoby dość ryzykowne, więc projekt przekształcono w tytuł startowy na Xboksa 360. Grywalny prototyp zawierający dwa poziomy dema z targów E3 w 2004 r. wyciekł jednak do sieci po 20 latach i dziś każdy może sprawdzić, jakby to było na klasycznym Xboksie...

TAXI DRIVER: THE VIDEO GAME

Przenoszenie filmów w świat cyfrowej rozrywki ma długą historię. Jednak z jakością tych produktów bywa różnie. Rzadko grze udaje się udźwignąć ciężar filmowego oryginału. Jednakże jeśli marka była silna i rozpoznawalna, wcześniej czy później pomysł na grę się rodził i taki tytuł w końcu wychodził na światło dzienne.

„Taksówkarz" Martina Scorsese z rewelacyjnym Robertem de Niro to film ponadczasowy. Obraz Nowego Jorku z połowy lat 70. zapada w pamięć. Pytanie, czy fabułę filmu można przenieść do gry wideo? Okazuje się, że tak. Tego karkołomnego zadania podjęło się Papaya Studio. Czas był dobry, bo growe wersje kinowych hitów jak „Ojciec chrzestny", „Warriors", „Scarface" czy „From Russia with Love" pojawiały się na rynku i gracze chętnie po nie sięgali. Tytuł zapowiedziano w 2005 r. na Xboksa i PlayStation 2. Papaya Studio pojawiło się pod drzwiami Majesco z pomysłem i chęcią wydania „Taksówkarza". Majesco zdobyło licencję i prawa do przeniesienia gry od Sony i prace ruszyły. Pomysł był taki, aby nie kopiować wydarzeń z filmu, bo te średnio się nadawały na grę, ale zrobić z niej kontynuację. Miało to sens, bo otwierało zupełnie nowe możliwości na rozwój historii. Gracz miał się oczywiście wcielać w Travisa Bickle'a.

Grę planowano jako klon Grand Theft Auto 3 i to też chyba najbardziej sensowne rozwiązanie. Po ponurym, mrocznym Nowym Jorku Travis poruszał się oczywiście żółtą taksówką. Można było zarabiać, wożąc pasażerów lub zająć się przeróżnymi aktywnościami pobocznymi czy misjami fabularnymi. Akcja była widoczna z pespektywy trzeciej osoby. Travis mógł korzystać z dwóch broni naraz i eliminować przeciwników w brutalnych sekwencjach egzekucji. Ci, którzy widzieli fragmenty wczesnej rozgrywki, wspominają, że gra bardzo dobrze oddawała ponury i brudny klimat filmu i zdecydowanie szykował się kolejny hit.

DZISIAJ DZIĘKI DOSTĘPOWI DO INTERNETU PAMIĘĆ O TYCH GRACH NIE GINIE

Jednak pomysł nie spodobał się dwóm osobom, które do tej pory pozostawały w cieniu. Byli to Martin Scorsese, reżyser filmu, i scenarzysta Paul Schrader. Obaj po usłyszeniu, że ich film ma się zamienić w rozrywkę, postanowili zareagować i zablokować powstanie gry. Jednakże szybko się okazało, że wiele lat wcześniej przy kręceniu filmu pozbyli się do niego wszelkich praw. Wszystko wydawało się iść po myśli Papaya Studio, nawet udało się zaangażować samego Roberta de Niro, aby ponownie użyczył głosu Travisowi. Jednakże po rozmowie ze Scorsese szef studia Majesco postanowił zatrzymać projekt, nawet pomimo tego, że reżyser nie mógł nic zrobić, aby grę zablokować. Oczywiście Papaya Studio nie omieszkało pozwać Majesco za anulowanie projektu i sprawę wygrało, ale była to słodko-gorzka zemsta. Taxi Driver, choć zapowiadał się świetnie i miał wszelkie podstawy, aby stać się hitem stawianym obok Drivera czy GTA, umarł i raczej marne szanse, że kiedykolwiek wskoczymy w buty Travisa, by taksówką przemierzać gnijący Nowy Jork i wymierzać sprawiedliwość na własną rękę. Szkoda.

CALL OF CTHULHU – DESTINY'S END

Gra Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth na podstawie prozy samotnika z Providence to świetny tytuł. Niewiele

osób się ze mną zgodzi, ale wersja z Xboksa jest o wiele bardziej dopracowana niż zabugowane wydanie na PC. Gra oferowała gęsty, mroczny klimat, kilka ciekawych mechanik, np. zamykanie drzwi na zasuwy, aby spowolnić pościg. Do dziś uważam, że to jeden z najlepszych tytułów opartych na uniwersum Lovecrafta. Microsoft planował wydanie dwóch sequeli znów bazujących na powieściach pisarza. Za powstaniem obu ponownie stało Headfirst Productions, któremu zawdzięczaliśmy Dark Corners of the Earth, więc o jakość i zachowanie klimatu obu produkcji można było być spokojnym. Destiny's End miało opowiadać o dwojgu nastolatków, którzy znaleźli się niedaleko miasteczka Innsmouth. Dzieło przygotowywano jako tytuł kooperacyjny. W pozycję mogły grać dwie osoby, korzystając ze split-screena lub przełączając się pomiędzy dwoma bohaterami. Każdy z nastolatków posiadał unikalne moce i możliwości. Jacob był silniejszy, zwinny i umiał się walczyć wręcz. Emily była obdarzona mocami psychicznymi i potrafiła rozwiązywać zagadki. Nie zabrakło modnego w tamtym czasie wskaźnika poczytalności, który się zwiększał podczas separacji obu bohaterów. To prowadziło do tego, że pojawiały się postacie i rzeczy, których w rzeczywistości nie było. Podobny system zaimplementowano w Eternal Darkness, więc myślę, że i tutaj miało się to opierać na podobnym pomyśle. Gra zapowiadała się całkiem nieźle, była połączeniem survival horroru z co-opem. Oprawa nawet dzisiaj wygląda nieźle i wciąż możemy samodzielnie sprawdzić prototyp gry na własnej konsoli (demo z E3 dostępne na PlayStation 2).

CALL OF CTHULHU: BEYOND THE MOUNTAINS OF MADNESS

Z kolei Beyond of Mountains of Madness opierało się na innym pomyśle. Tutaj gra wracała do widoku pierwszoosobowego. Wcielaliśmy się w Roberta – archeologa z Uniwersytetu Miskatonic. Naszym celem miało być odnalezienie pewnego artefaktu. Poszukiwania w końcu prowadziły Roberta na Antarktydę, gdzie naziści odnaleźli pozostałości po mieście Przedwiecznych. Ukrytą w mieście moc chcieli wykorzystać do wygrania wojny. Trochę zalatuje to Indianą Jonesem, ale warto pamiętać, że nie była to pierwsza gra bazująca na Lovecrafcie, gdzie pojawiali się naziści (wcześniej chociażby Prisoner of Ice). Produkcja miała się opierać na walce z nazistami, rozwiązywaniu zagadek i eksploracji, co – jak można przypuszczać – wykorzystywałoby pomysły z Dark Corners of the Earth. Oczywiście nie brakowało rozgrywki w trybie stealth. Tytuł miał zawierać wskaźnik poczytalności (podobnie jak w DCotE) – gdy spadał on do zera, postać popełniała samobójstwo. Ciekawostką jest mechanika, w której Robert miał przejmować ciała NPC-ów i wykonywać w ten sposób proste czynności (np. naciśnięcie niedostępnego wcześniej przycisku)

Według mnie obie gry z serii Call of Cthulhu prezentowały się świetnie i najbardziej mi szkoda, że to one nie wyszły na światło dzienne. Warto też pamiętać, że produkcji, które nigdy nie wyszły poza etap prototypu, jest cała masa. Xbox ma ich wiele, warto wymienić kilka tytułów, które miały się pojawić, ale coś poszło nie tak. Fighting Force 3 – kontynuacja bardzo fajnej bijatyki jeszcze z czasów pierwszego PlayStation. Kill Bill bazujący na filmie Tarantino, który miał być bijatyką przypominającą trochę Death by Degrees. Planowano też bijatykę z postaciami ze „Star Wars" (pomimo miażdżącej krytyki Masters of Teräs Käsi). Warto wspomnieć też o Game of Death, gdzie wcielaliśmy się w umierającego bohatera, który postanawia poświęcić resztę życia na ściganie i zabijanie seryjnych morderców.

Dzisiaj dzięki dostępowi do internetu, jak i specjalistycznym stronom pamięć o tych grach nie ginie. Co jakiś czas wypływają nowe wersje prototypów odnalezione gdzieś na konsolowych dyskach. To dzięki takim wyciekom mamy szansę samodzielnie sprawdzić, czym miał być dany tytuł, i potestować, w co nie będzie nam dane nigdy zagrać. • **NRGeek**

Rzadki przypadek: Rare w rękach Microsoftu

Dekady przed tym, gdy Microsoft zaczął skupować studia tworzące gry hurtowo, w ofertach typu „trzy w cenie dwóch", sięgnął na dobry początek po legendarną brytyjską ekipę Rare. Która, pod jego egidą, przestała być legendarna. Jak to się stało, że armię Xboksa zasilił zespół, który w dużej mierze zdefiniował charakter dwóch stacjonarnych konsol Nintendo?

Niczym prezentacja nowej gwiazdy w klubie piłkarskim. Niestety, Złotej Piłki nie było.

Czołowi projektanci strzelanin od Rare odeszli, by dać nam TimeSplitters na PS2.

Złota era

Założyciele studia, bracia Tim i Chris Stamperowie, zaczynali patriotycznie – od tworzenia gier na angielski komputer ZX Spectrum. Później wyrośli jednak na czołowych twórców gier na NES-a, a wysoki poziom techniczny ich dzieł skłonił Nintendo do inwestycji w studio. W 1994 r. Rare właściwie w pojedynkę zapewniło SNES-owi ostateczne zwycięstwo w wojnie konsol z Segą Mega Drive. Niesamowita jak na tamte czasy oprawa Donkey Konga Country robiła takie wrażenie, że Nintendo wysłało kilku milionom osób w USA taśmy wideo z nagraną rozgrywką. Zadziałało. To goryl, a nie włoski hydraulik zadał niebieskiemu jeżowi najmocniejszy cios.

W generacji Nintendo 64 było tylko lepiej. Nadzwyczaj płodne Rare przez tych kilka lat wyrobiło sobie jeszcze większą renomę. Udowodniło, że pierwszoosobowe strzelanki na konsolach mogą śmiało rywalizować z pecetowymi oraz że gry na licencji filmów nie są tylko skokami na kasę. Te dwa mity obalili jedną kulą agenta Jej Królewskiej Mości, czyli kultowym GoldenEye 007. Ich wyścigi Diddy Kong Racing zawstydzały Mario Kart 64 bogatymi mechanizmami rozgrywki i trybem fabularnym. Platformówka Banjo-Kazooie była duchowym następcą Super Mario 64, z tym że zdaniem wielu jeszcze lepszym i ładniejszym. Kultowy Conker's Bad Fur Day skrywał pod słodkim obliczem futrzastej wiewiórki masę niewybrednych żartów z seksu, pijaństwa i popkultury. Przełamywał schematy. Jak zresztą całe Rare w swym najlepszym okresie.

Już Conker wyglądał niemal jak żywcem wyjęty z kolejnej generacji konsol, więc aż strach było pomyśleć, co studio będzie w stanie przygotować na GameCube'a. Na targach E3 2001 zobaczyliśmy piękne Donkey Kong Racing. W powijakach było jeszcze kilka innych projektów, ale ostatecznie Brytyjczycy zaszczycili fioletową kostkę tylko jednym tytułem – zeldopodobną przygodówką w uniwersum Star Foksa.

Rozwód z hydraulikiem

Co stało się z resztą? Stały się kłopoty w raju. Rosnące koszty produkcji gier nie pozwalały już wypluwać ich tak taśmowo i tak niewielkim nakładem sił jak jeszcze w czasach Nin-

tendo 64. Rare brakowało środków i chociaż studio zawsze stawiało kreatywną wolność na pierwszym miejscu, przyparte do muru, zaoferowało sprzedaż pozostałych udziałów gigantowi z Kioto. Co zrobili twórcy Mario, gdy dostali możliwość pełnego przejęcia swoich asów? Odmówili. Z perspektywy Nintendo ówczesny układ był dobry. Nie musieli zarządzać studiem na co dzień, ich wkład finansowy był ograniczony, a Rare tak czy siak dostarczało im znakomite gry na wyłączność. Przekalkulowali więc sobie, że wyjęcie z portfela dodatkowych kilkuset milionów dolarów tylko po to, by mieć to samo, co do tej pory, z tym że z większą ilością papierkologii, średnio im się opłaci.

Inni potentaci branży do tej pory nie dostali od Rare niczego prócz batów na listach sprzedażowych, więc dla nich sytuacja wyglądała inaczej. Po Brytyjczyków ustawiła się kolejka, a swoje oferty przedstawili między innymi Activision i Electronic Arts. Najwięcej zaoferował jednak Microsoft, czyli firma z tak głębokim portfelem, że jakiś czas wcześniej poważnie rozważała zakup całego Nintendo. Zieloni przejęli za 375 mln dol. nie tylko samo studio, ale też prawa do jego oryginalnych, szanowanych w gamingowym światku marek, takich jak Perfect Dark, Killer Instinct i Banjo-Kazooie. A Xboksowi, który dopiero budował swoją konsolową tożsamość, tak mocne tytuły mogły bardzo pomóc.

Nieudany związek

Jednak mimo że Microsoft wzmocnił arsenał o ekipę, której hity sprzedały dziesiątki milionów konsol z paru generacji, Rare nigdy nie rozwinęło pod jego banderą skrzydeł. Korporacja zapłaciła za firmę i marki, lecz nie za ludzi. Sporo z najlepszych pracowników Rare odeszło jeszcze w 1999 r., by założyć nowe studio – Free Radical Design, odpowiedzialne później za serię TimeSplitters. Kolejni wykruszali się stopniowo. Bracia Stamperowie opuścili szeregi na początku 2007 r., oficjalnie by „realizować się w innych ścieżkach kariery". W rzeczywistości tym realizowaniem się było zniknięcie z życia publicznego i świata gier na dekadę. Legendarny kompozytor Grant Kirkhope, który został w szeregach Rare do 2008 r., żegnał się życzeniami wszystkiego najlepszego, ale już cztery lata później pisał: „Microsoft całkowicie zrujnował tę firmę i płaczę z tego powodu codziennie".

Martin Hollis, reżyser GoldenEye 007, ujął to nieco bardziej dyplomatycznie: „To od początku było nieudane małżeństwo. Pan młody bogaty, a panna młoda piękna, ale chcieli robić zupełnie różne gry i pracować na zupełnie różne sposoby".

Microsoft to korporacja. Niekoniecznie zła jako taka, ale z zupełnie inną kulturą niż Rare. Siedziba studia wygląda z daleka jak nowoczesna farma i znajduje się we wsi zamieszkanej przez 850 osób. Microsoft, tylko w swojej siedzibie w Redmond, zatrudniał w 2002 r. 50 tys. pracowników.

STAREGO RARE JUŻ NIE MA. STWORZENI PRZEZ STUDIO BOHATEROWIE POZOSTAJĄ ZANIEDBANI

Z jednej strony po przejęciu zaczęły się spotkania, ewaluacje i inne asapy, z drugiej – ludzie od Windowsa zostawili Rare zbyt dużo swobody tam, gdzie nie powinni. Starsze produkcje studia często okazywały się tak udane dzięki bliskiej współpracy kreatywnej z Nintendo. Zieloni nie mieli z kolei prawie żadnego doświadczenia w grach, więc niewiele mogli w tej kwestii pomóc.

Popłuczyny po Kostce

Na początku Rare po prostu przeniosło i starało się dokończyć swoje stare projekty z GameCube'a. To wcale nie było łatwe, również ze względu na inną architekturę Xboksa. Uroczo upiorne, acz dość prostackie Grabbed by the Ghoulies nie spotkało się ze zbyt ciepłym przyjęciem. W tej generacji Anglicy wyrobili się już tylko z odnowioną wersją Conkera – ładniejszą, acz mniej zadziorną i ocenzurowaną. Co może nieco dziwić, zważywszy na to, jaki wizerunek ma wśród graczy Nintendo, a jaki Microsoft. Nawet Kameo: Elements of Power i Perfect Dark Zero, czyli dwie produkcje startowe Xboksa 360, zaczęły swój żywot jeszcze na Tosterze.

Później Brytyjczycy przygotowali ciekawą serię Viva Piñata, która nie odniosła jednak komercyjnego sukcesu, dość dziwną nową odsłonę Banjo-Kazooie skupioną na budowaniu pojazdów, a następnie zupełnie pożegnali się ze swoją starą tożsamością. Microsoft wysłał ich bowiem na karne roboty i zmienił legendę w studio pracujące wyłącznie nad grami wykorzystującymi sensor ruchu Kinect.

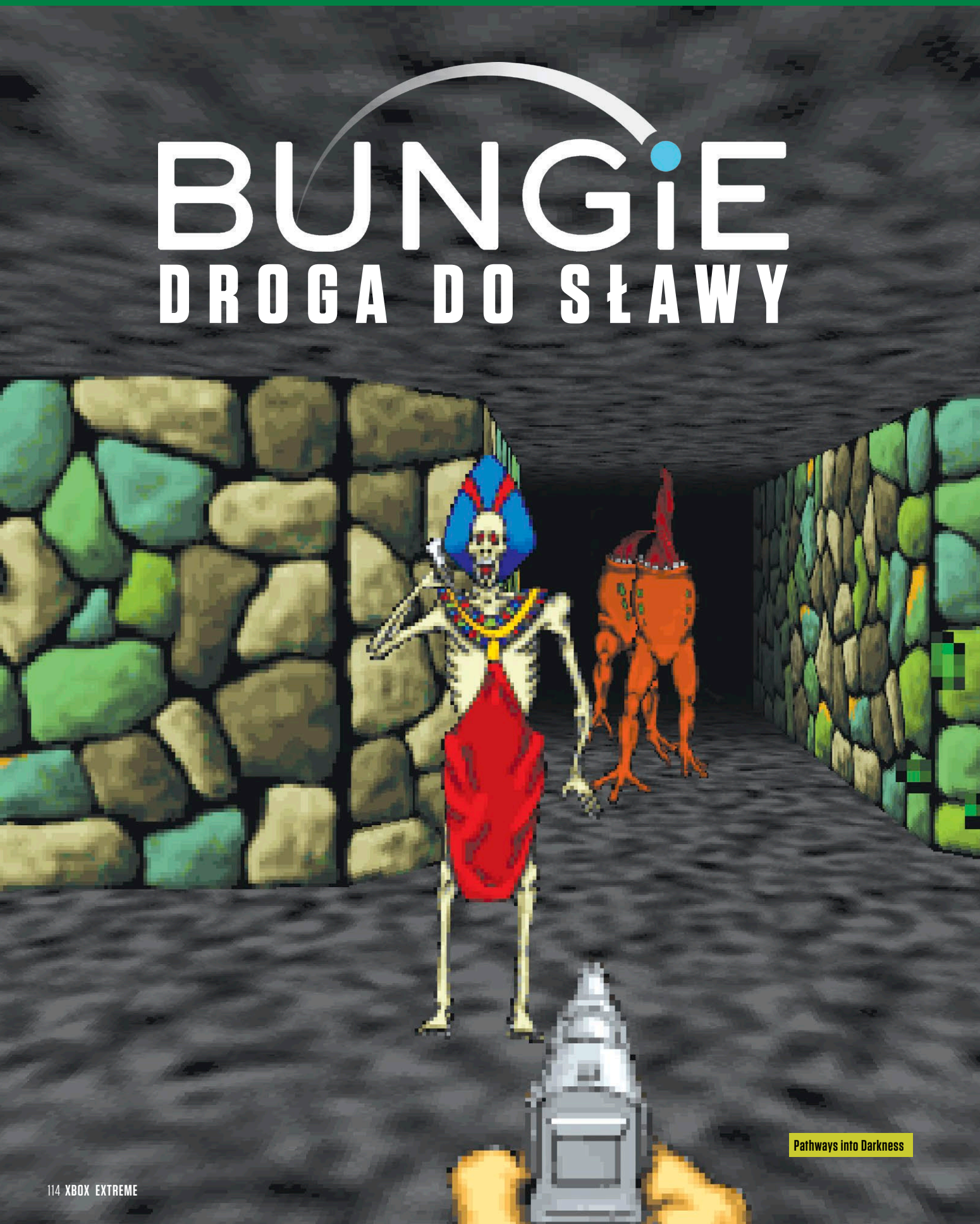
Smutny koniec

W ostatnich latach Microsoft czasem sięga po marki Rare, choć rzadko zaprzęgając do tego ich autorów. Killer Instinct Gold czy nowe Battletoadsy przygotowały inne zespoły. Wiewiór Conker pojawił się w ugrzecznionej formie w demie gry na gogle HoloLens – wrócił w demku okularów rzeczywistości rozszerzonej w ugrzecznionej formie, co spotkało się z wściekłością fanów. Prawdziwy Conker rozszerza swoją rzeczywistość wyłącznie używkami! W chwale miała się odrodzić strzelanka Perfect Dark – by ją wskrzesić, Amerykanie specjalnie powołali do życia nowe studio, złożone z gwiazd branży.

Niedawno zamknęli jednak projekt. Podobnie jak rozwijane przez Rare od wielu lat, artystyczne Everwild. Po anulowaniu tej gry ze studia zniknęli ostatni przedstawiciele starej gwardii, w tym Gregg Mayles. Reżyser pirackiego Sea of Thieves, jedynego większego sukcesu w dorobku Brytyjczyków po odejściu od Nintendo. Mayles pracował w Rare od 1989 r.

Starego Rare już nie ma. Stworzeni przez studio bohaterowie pozostają zaniedbani i wywołują większą ekscytację, gdy gościnnie pojawią się na platformach Nintendo, niż na Xboksie. Może po prostu odbiorcy estetyki studia pozostali z konsolami Wielkiego N? Niemniej smutno, że od tak dawna studio tak istotne dla historii elektronicznej rozrywki również dostarcza nam wielkie n. Czyli wielkie nic. • **Pisarion 3000**

BUNGiE
DROGA DO SŁAWY



Pathways into Darkness

Minione dwa lata przetrzebiły gamedev. Trudno wyliczyć na palcach jednej dłoni studia, które uniknęły zwolnień lub, co gorsza, likwidacji. Bungie, powstałe w Chicago na początku lat 90., wciąż nie schodzi z placu boju i chociaż miało lepsze i gorsze momenty, to jego zarządcy wciąż tworzą nowe uniwersa do zbadania. Przed Wami opowieść o firmie założonej nie przez marzyciela, ale realistę, który zwerbował przyszłych kreatorów jednej z ikon gamingu. I stali się legendą.

Od lewej: Alex Seropian i Jason Jones. Pierwszy z panów szybko spełnił marzenie o założeniu własnej firmy produkującej gry. Ciekawsza jest natomiast historia Jonesa. Według kolegów ze studia uchodził on raczej za kogoś unikającego mediów. Martin O'Donnell w jednym z wywiadów udzielonych po latach przyznał, że do momentu premiery Halo: Combat Evolved Jones pozostawał nieuchwytny dla mediów. To on jednak stworzył w Bungie programistyczną kulturę pracy i odpowiadał za pomysł na serię Halo.

Bungie: Początek

Alex Seropian dopiero skończył 10 lat i już myślał o przyszłości. Nie celował w żadne aktorstwo czy sport. Wydaje się, że twardo stąpał po ziemi jak na kogoś w wieku szkolnym. Wiedział jedno: będzie biznesmenem, tylko brakowało mu odpowiedniego kierunku. Szczęśliwym trafem jego kolega z sąsiedztwa miał w domu kultowe Atari 2600, dzięki czemu Alex zaczął interesować się grami. Gdy poszedł do szkoły średniej, zaczął się uczyć programowania. Pisanie kodu pochłaniało go bez reszty i wtedy odkrył, co chce w życiu robić. „Zacząłem myśleć o tworzeniu czegoś wartościowego, co pozwoliłoby mi rozkręcić własny interes" – przyznał w rozmowie z Polygonem w 2013 r. Seropian stanął u progu dorosłości i musiał zacząć działać, jeśli chciał stanąć na czele firmy zajmującej się produkcją i sprzedażą gier. Napisał Gnop, a jeśli przeczytacie ten tytuł od prawej strony, to wszystko stanie się jasne (Gnop -> Pong), czyli autorską wersję hitu z 1972 r., który zapewnił Atari i jej założycielowi, Nolanowi Bushnellowi, status legendy. Ojciec Aleksa, z wykształcenia lekarz, doradził synowi, aby ten nie myślał o rozpoczynaniu własnej działalności gospodarczej, tylko na zdobyciu doświadczenia w korporacji. „Następnego dnia założyłem swoją firmę. Mój tata jest mistrzem odwróconej psychologii" – wspominał na łamach serwisu The Core. Alex, choć rady nie posłuchał, to otrzymał od rodziców drobne wsparcie finansowe na rozruch. W 1991 r. powstało Bungie Software Product Corporation. Grą startową firmy zostało Operation: Desert Storm, przypominające słynne „czołgi" – Tank Battalion (1980, Namco). Młodemu koderowi udało się sprzedać 2,5 tys. egzemplarzy, co i tak było dobrym wynikiem, biorąc pod uwagę fakt, że po kod źródłowy Gnopa zgłosiło się kilkunastu interesantów, za cenę 15 dol. od sztuki. Był to jednak projekt eksperymentalny, a nie komercyjny jak Operation: Desert Storm.

JASON JONES NAPISAŁ KOD MINOTAURA DLA PRZYJACIÓŁ, NIE DLA POTRZEB KOMERCYJNYCH

Jason Jones był na drugim roku studiów, gdy poznał Aleksa Seropiana. Pasjonował się programowaniem od czasów liceum. Pracował nad swoją pierwszą grą pt. Minotaur. „Była to gra na Apple II przeznaczona dla moich przyjaciół, aby mogli wspólnie się bawić przez modem. Nigdy nie sądziłem, że stanie się produktem komercyjnym" – wspominał Jason. Tymczasem kierowane przez jedną osobę Bungie potrzebowało kolejnego wydawnictwa, aby zacząć zarabiać poważną kasę. Alex Seropian i Jason Jones połączyli siły w celu stworzenia Minotaur: The Labyrinth of Crete (1992), roleplaya z możliwością sieciowej rozgrywki, jednej z pierwszych na sprzętach Apple'a. Jones zajął się przygotowaniem kodu, podczas gdy Seropian wziął się za marketing. Bungie miało zatem na koncie dwie gry z łączną sprzedażą przekraczającą 5 tys. sztuk (na Minotaura znalazło się drugie 2,5 tys. chętnych), więc nie był to wymarzony start dla amerykańskiej firmy. Przyszła kolej na realizację sequela, lecz finalnie Jason Jones zdecydował się na zupełnie nową grę, Pathways into Darkness. „Pathways zaczynało jako Minotaur 3D, lecz szybko uznaliśmy, że ta gra nie pasuje do trójwymiarowej grafiki. Ponadto chcieliśmy stworzyć tytuł, w który dałoby się grać bez konieczności posiadania internetu czy modemu" – przyznał Jones w wywiadzie dla IMG (Inside Mac Games). Pathways zaprojektowano jako strzelaninę FPP, pierwszą w całej historii studia Bungie. Tytuł powstał w 1993 r., gdy na świecie rządził już Wolfenstein 3D. Gra nie była tak szybka jak kultowy shooter id Software, co wynikało z wygórowanego poziomu trudności. Jones nie

przepadał za tempem Wolfensteina, tłumacząc, że w każdej chwili można uciec przeciwnikom. W Pathways gracz czuł się osaczony przez rozmaite monstra, co oznaczało starcia bez możliwości odwrotu. Do studia dołączył Colin Brent, przyjaciel Jasona, który zajął się projektowaniem warstwy wizualnej. Jones pracował po kilkanaście godzin dziennie, aby tytuł był gotowy na targi MacWorld '93. Na stoisku Bungie wystawiono wówczas 500 pudełek z grą. Wyprzedano je co do sztuki. Pathways stało się pierwszym głośnym tytułem wyprodukowanym przez studio, o czym świadczy 20 tys. sprzedanych kopii. Zastrzyk gotówki pozwolił na przeniesienie firmy ze skromnego pokoju do biura w chicagowskiej dzielnicy Pilsen. Alex Seropian rozpoczął w nowym miejscu rekrutację do zespołu Bungie. Wiedział, że studio czeka kolejny deweloperski maraton. Dosłownie, heh.

Prace nad Marathon rozpoczęto w połowie 1994 r. W bardzo wczesnej fazie produkcji tytuł przypominał Pathways. Wszystko się zmieniło, gdy twórcy zagrali w wielki przebój id Software, czyli DOOM-a. Rozpoczęto prace nad optymalizacją rozgrywki. Alain Roy, jeden z programistów Marathon, wspominał, że Jason Jones mocno nalegał, aby gra była szybsza niż poprzednie dzieło studia, Pathways into Darkness. „Pewnego razu przyszedł do mnie Jason i zlecił profilowanie kodu, aby dowiedzieć się, w którym miejscu tracimy najwięcej czasu" – wspominał koder. On i Jason mieszkali w Hyde Parku, dzielnicy oddalonej od Pilsen o kilkanaście mil. Razem dojeżdżali do miejsca pracy i siedzieli do nocy. „Urywaliśmy się średnio po 23.00". Alain jako jeden z nielicznych w zespole odpuścił prace przy niedzieli i jak wspominał w 2003 r., „zachował resztki zdrowego rozsądku". Bardzo ciepło wspomina jednak tamte lata spędzone w Bungie, a w szczególności tęskni za meksykańską kuchnią La Cocina, pobliskiej restauracji, w której stołowała się cała ekipa.

Marathon, czyli protoplasta Halo, zaczynał jako sequel Pathways into Darkness. Alex Seropian w tamtych latach zawzięcie bronił postawy, że nie należało się skupiać na rozwoju jednej serii, lecz tworzyć gry różnorodne. Wypowiadając te słowa w 1994 r., jeszcze się nie spodziewał, że Marathon stanie się uznaną trylogią.

podsumowuje Alain Roy. Nie będę oryginalny, pisząc, że Marathon stało się przodkiem serii definiującej Bungie jako studio znane na całym świecie, nie tylko pośród entuzjastów Apple'a. Kolonialny statek kosmiczny U.E.S.C. Marathon zmierza do układu Tau Ceti z misją budowy ziemskiej kolonii. W trakcie lotu zostaje zaatakowany przez statek obcych. Dwa z trzech systemów AI (Durandal i Tycho) ulegają dysfunkcji na skutek pulsów elektromagnetycznych wysyłanych przez kosmicznych napastników. Sprawna pozostaje Leela, która wspiera protagonistę, bezimiennego oficera ochrony przydzielonego do tej misji. Samotny bohater walczący z konglomeratem obcych form życia i sztuczna towarzyszka udzielająca porad? Tak, wiem, że skądś to znacie. Bungie

MYTH: THE FALLEN LORDS, CZYLI TEN MOMENT, W KTÓRYM BUNGIE NA CHWILĘ ODESZŁO OD FPP

Pamięta również swoje odkrycie związane z wydajnością Marathon. Około 30% czasu działania kodu źródłowego pochłaniały nie dorysowywania obiektów, AI potworów ani dźwięk, lecz funkcje związane z działaniem wind. Jones nie mógł w to uwierzyć, więc Alain powtórzył profilowanie, które tylko potwierdziło wcześniejszą diagnozę. Bungie naprawiło problem, a Marathon już po optymalizacji zyskało kilka klatek więcej. „Lekcja: profiluj kod przed optymalizacją",

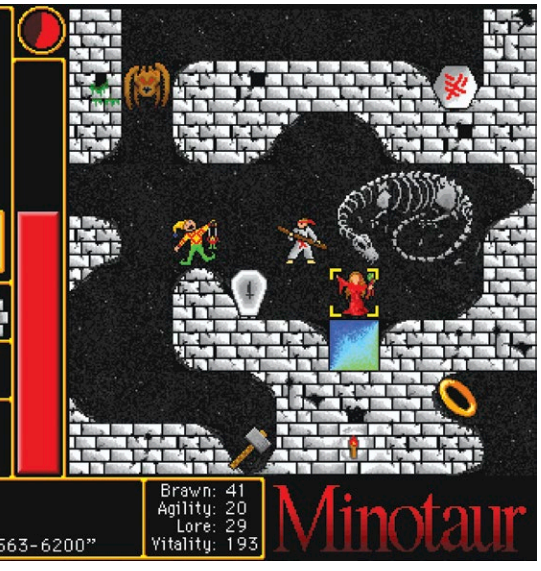
nie poprzestało na jednej grze i wyprodukowało Marathon 2: Durandal oraz Marathon: Infinity. Gry odniosły wielki sukces na sprzętach Apple'a.

Mityczne Halo

Pod koniec prac nad Marathon: Infinite w Bungie zaczęto planować kolejną grę. Wszyscy byli zgodni co do decyzji o nowej marce. Kosmiczne wojaże miało zastąpić średniowieczne fantasy, lecz ponownie na

zmianę decyzji odnośnie do modelu rozgrywki wywarło na Bungie studio id Software. Śmiało napiszę, że twórcy Wolfensteina i DOOM-a pośrednio wpłynęli na ukształtowanie gier firmy Alexa Seropiana w latach 90. Gdy ludzie z Bungie mieli już gotowy koncept, wtedy zjawiało się id Software z nowym projektem, wymuszając zmiany. Jason Jones nie chciał tworzyć gier zbyt podobnych do konkurencji, choć wtedy o konkurowaniu z tuzami rynku jak id nikt na poważnie w studiu nie myślał. Nic zatem dziwnego, że premiera Quake'a przyczyniła się do przebudowania koncepcji nowej gry studia. „A gdybyśmy mieli ten świat przy 100 wojach bijących się z drugą setką innych?" – spytał Jason Jones. Co ciekawe, projekt ten rozpoczynał się w 1996 r. z czwórką programistów, dwójką artystów i jednym menedżerem. Główną inspiracją dla skromnego teamu było kultowe dzieło „Braveheart: Waleczne serce" z Melem Gibsonem w roli głównej. Postawiono na trójwymiarowy świat przy użyciu sprite'ów postaci, co pozwoliłoby na umieszczenie wielu jednostek na ekranie monitora. Myth: The Fallen Lords stało się ważną grą w historii Bungie z dzisiejszego punktu widzenia. Napisano ją na Macu, lecz studio zbudowało

cztery odrębne narzędzia, aby była grywalna również na PC. Tak, Myth to pierwsza gra studia wychodząca poza granice Apple'a. Jakby tego było mało, firma postanowiła stworzyć swój pierwszy serwis online, Bungie.net, oparty na serwerach stworzonych w Linuksie. Gracze mogli brać udział w sieciowych rozgrywkach i czatach. To bardzo ciekawa sytuacja, bo studio słynące z konstruowania sieciowych rozgrywek w strzelaninach FPP zaczynało od strategii czasu rzeczywistego. Jak na świecie przyjęto Myth? Agregaty ocen wciąż pokazują średnią na poziomie 90%, więc w 1997 r. tytuł uznano za jednego z najlepszych przedstawicieli gatunku. Dzięki produkcji Myth Bungie zwróciło uwagę społeczności PC, a nie tylko Maca, czyli hermetycznego środowiska graczy. Firma rozpoczęła prace nad sequelem, Myth II: Soulblighter, który również okazał się wyzwaniem. Kodery i graficy wspólnymi siłami umieścili na polach bitew trójwymiarowe modele postaci, co okazało się bardzo trudne w implementacji. Na szczęście finalny kod zdobył uznanie mediów.



Myth: The Fallen Lords

Jeszcze w 1997 r. studio wzięło się za nowy, nienazwany projekt, przy którym czuwał sam Jason Jones, określany przez kolegów jako pracoholik. Potrafił kodować godzinami, a następnie poprawiać błędy. Z wywiadów z poszczególnymi eksdeweloperami Bungie opublikowanych przez Vice w 2017 r. wynika, że Jones nalegał, aby zespół skupił się na realizacji strategii czasu rzeczywistego. Myth, choć pozytywnie ocenione, nie było dochodową franczyzą, która mogłaby zabezpieczyć Bungie na następne lata. Zbliżała się premiera Myth II, a świeżo zatrudniony kompozytor Martin O'Donnell został zaproszony do pokoju, w którym rodziło się kolejne dziecko amerykańskiego studia. „Wzięli mnie ze sobą, bo chcieli się mnie poradzić w kwestii doboru ścieżki audio. Wtedy po raz pierwszy ujrzałem Halo – wyglądało jak Myth, miało izometryczny rzut kamery i działało na tym samym silniku graficznym" – wspominał O'Donnell. Różnica pomiędzy obiema grami tkwiła w settingu. Nowy tytuł ściśle trzymał się konwencji science fiction. To pierwsza, mityczna już edycja Halo, w którą nie zagrał nikt spoza zespołu w Bungie. Według O'Donnella wszyscy czuli się zmęczeni produkcją kolejnej strzelaniny FPP po trylogii Marathon. Koniec końców to właśnie ta koncepcja zwyciężyła. W dziewiątą rocznicę założenia studia Bungie Alex Seropian i Jason Jones, którzy byli partnerami od początku istnienia firmy – zostali wykupieni przez Microsoft za kwotę 375 mln dol., co doprowadziło do szału Steve'a Jobsa, i w ciągu następnych dziewięciu miesięcy stworzyli najlepszy tytuł startowy w historii gamingu, Halo: Combat Evolved. Legenda studia i gry, które ono stworzyło, żyje do dzisiaj. • **Graba**

The Guy Game to marna gra, ale za to droga, i lepiej nie przyznawać się do posiadania – grożą konsekwencje prawne!

Xbox i Mountain Dew – szczytowe osiągnięcia stylistyki wczesnych lat dwutysięcznych. W duecie wręcz wypalają oczy.

Nie dla biedaków

Piesze wędrówki po najbliższej okolicy. Pisanie opowiadań. Kolekcjonowanie gier na pierwszego Xboksa. To kilka z najtańszych, a potencjalnie również najmniej dochodowych hobby, jakie byłem w stanie wymyślić. Przynajmniej na pierwszy rzut oka.

Biały Xbox prezentuje się wyjątkowo subtelnie – aż głupio karmić jego napęd jakimiś brutalnymi grami.

Pierwszy Xbox trafił do sklepów prawie ćwierć wieku temu, ale w świecie konsol i tak pozostaje świeżakiem – bez historii, dziedzictwa i pochodzenia szlacheckiego. Ot, nowobogacki, rozpuszczony dzieciak z kaprysami. A przynajmniej tak myśli o nim spora część konsolowych dziadów, którzy nie widzieli w swoim domu ścian od dekad, bo wszystkie są zastawione pudełkami z grami. I dobrze! Kolekcjonerzy, którzy nie gardzą Zielonymi, mają dzięki temu łatwiejszą robotę. O ile niemal wszystkie porządne gry na GameCube'a czy Dreamcasta z tej samej generacji kosztują już krocie, o tyle xboksowe perełki są na ogół w przystępnych cenach. Dodatkową zaletę stanowi fakt, że choćbyśmy nie wiem jak kombinowali, płytki od Gacka do Nintendo Switcha nie włożymy, a nawet nowe Xboksy Series odpalą niektóre tytuły z pierwszego Xboksa w ramach wstecznej kompatybilności. Klasyczne odsłony Halo, Forzy czy Fable – gry, na których Xbox budował swą tożsamość – kosztują grosze, a w multiplatformowe perełki z tamtych lat, takie jak NFS: Underground czy Tony Hawk, najtaniej zagrać na emulatorze. Xboksie znaczy. Sama konsola też droga nie jest, więc jeśli chcecie postawić sobie w pokoju piękny pomnik stylowy lat 2000., droga wolna! Dwie stówki i jesteście ustawieni.

Wyjątkowe konsole

Mimo niskiego progu wejścia nie brakuje jednak wyjątków potwierdzających regułę – białych kruków takich jak biała edycja konsoli wydana wyłącznie w Japonii z okazji drugich urodzin Xboksa, numerowana i limitowana do 1000 egzemplarzy. Cóż, znając zamiłowanie Azjatów do marki Xbox, nie zdziwiłbym się, gdyby nawet tylu nie sprzedali, ale to tylko podbija wartość. Jeśli jakimś cudem uda Wam się znaleźć egzemplarz na sprzedaż, zapłacicie za niego przynajmniej 10 tys. zł. A jeżeli sama biel jest dla Was zbyt minimalistyczna, ale cena już nie, za podobną kwotę ogarniecie sobie konsolę albinosa z wzorem z Panzer Dragoon Orta. Albo i nie, bo w tych przypadkach problem stanowi podaż – taki sprzęt pojawia się na internetowych aukcjach niezwykle rzadko.

Biel dodaje Xboksowi szyku, lecz to przecież do bólu amerykański, futurystyczny kloc, więc znacznie bardziej na miejscu i w duchu tego sprzętu wydaje się wersja sygnowana logo Mountain Dew. O podobnej do niego zielonkawej barwie przywodzącej od razu na myśl chemię i ulepszacze smaku. Cóż, lepsze to niż pogarszacze. W 2004 r. konsolę dało się zdobyć po wypiciu paru basenów olimpijskich napoju i zebraniu dzięki temu odpowiedniej liczby punktów przyznawanych za jego zakup. Szczęśliwcy i ich nieszczęśliwe wątroby mieli wtedy okazję kupić to wyjątkowe urządzenie za 99 dola. Dziś, wyjątkowy Xbox w dobrym stanie kosztuje co najmniej dziesięciokrotność tej kwoty.

Najbardziej przystępny cenowo dla xboksowych hipsterów jest Xbox w edycji specjalnej Halo – da się go wyrwać już za około 2500

zł. Z drugiej strony, gdyby nie logo serii na froncie obudowy, wyglądałby jak najzwyklejszy z niezwykłych modeli konsoli – półprzezroczysty zielony. Ten jest nieco droższy od czarnego, ale można zamknąć się z zakupem w tysiaku. Podobnie oszczędny w ozdobniki jest granatowy japoński Xbox Dead or Alive, z sympatyczną Kasumi uśmiechającą się z pudełka. Pudełka wartego z zawartością co najmniej 3 tys. zł. Microsoft wyjątkowo rozpieszczał w tamtej generacji Japończyków.

Fortuna za średniaki

W porządku, unikatowa konsola wybrana! Ale chyba nie zamierzacie pakować do napędu takiego rarytasu jakiejś Fify 2004? To tak, jakby palić w pałacu śmieciami. Co innego włożyć do konsoli Zielonych inną ikonę wszystkich zielonych – Shreka. Shrek Super Party to żałosna podróba Mario Party, czyli zestaw imprezowych minigierek. Ludzie włączali go zapewne, by dyskretnie dać gościom znać, że pora się zmywać. Super Party zebrało od mediów średnie noty na poziomie około 3/10, lecz to nie przeszkadza sprzedawcom chcieć za tego gniota minimum 2 tys. zł. Wszystko za sprawą dołączanego do niektórych kopii zegarka. Nie, nie roleksa – tandetnego, plastikowego, elektronicznego zegarka z podobizną ogra. Gra sprzedała się w dość niskim nakładzie, zestawów z zegarkiem było w sklepach jeszcze mniej, a dzieci, które skusiły się na taki komplecik, albo ten gadżet gubiły, albo po czasie po prostu wyrzucały. Tym magicznym sposobem crap stał się wartościowym obiektem kolekcjonerskim.

Krytykom i graczom niezbyt spodobała się kiedyś również platformówkowa adaptacja „Futuramy", czyli świetnej kreskówki od twórcy „Simpsonów". Przeszła zupełnie bez echa i dopiero później fani animacji skapowali się, że w ramach scenek przerywnikowych pojawił się w niej niepublikowany nigdzie indziej pełny odcinek serialu. Po latach został co prawda wznowiony w innej formie, lecz genów nie oszuka – wiadomo, że pochodzi z gry. Wielbiciele serialu mieszkający w USA gotowi są więc zapłacić za nią około 800 zł. Na szczęście wersję europejską ustrzelicie już za około 200 zł.

A może macie ochotę się pościgać? Żałujcie, że nie ścigaliście się w 2006 r. po własną kopię Outrun 2006 Coast to Coast w NTSC. To akurat sztampowa historia wśród rzadkich okazów. Tytuł pojawił się już na samym końcu życia konsoli, gdy oryginalny Xbox zupełnie nikogo nie interesował, bo na półkach brylował Xbox 360. Do tego w Stanach Zjednoczonych, Outruna dystrybuowała wyłącznie sieć marketów Walmart, a żeby wejść w jego posiadanie, trzeba było zamówić go ze strony internetowej sklepu. Sporo zachodu jak na wcale niewybitny arcade'owy racer. To już wygodniej zajrzeć teraz na portale aukcyjne i zabulić za niego minimum 1100 zł.

Nietypowe są za to wysokie ceny sportówek – przecież to totalna masówka, do tego z nowymi odsłonami właściwie rokrocznie. Ewenementem w tej kwestii jest na Xboksie koszykówka NBA Ballers w pudełku z serii Platinum Hits. W zwykłym opakowaniu znajdziecie ją nawet i za dwie dychy, ale w brzydszym, do tego w zamyśle wyprodukowanym jako tańsze, kosztuje nie dwie dychy, tylko nawet 2 tys. zł. Wersja ta, podobnie jak Outrun, zawitała na Xboksie wyjątkowo późno, a przez wiele lat na próżno było jej szukać nawet w sieci w zestawieniach produkcji składających się na linię Platinum. Dopiero parę lat temu jeden z posiadaczy odkrył, że prawdopodobnie jest w posiadaniu skarbu. Kolekcjonerzy oszaleli i rozpoczęli intensywne poszukiwania kolejnych kopii. I weźcie tu ich zrozumcie. Gorączka NBA Ballers.

Zupełnie niechlubne są powody, z których na średnio ponad 600 zł wycenia się The Guy Game. To prostacki quiz, który trudno nawet nazwać grą. Choć udowadnia, że mądrość popłaca. Odpowiadając na pytania z wiedzy ogólnej, w ramach nagrody oglądacie w nim bowiem nagie kobiece biusty. Czy też raczej – jak nazywali je twórcy – cycunie (ang. boobies). Nikt by się dziś tym szrotem nie interesował, lecz okazało się, iż jedna z kobiet prezentująca w The Guy Game swoje wdzięki nie była wtedy pełnoletnia. To wystarczyło, by wycofać ze sklepów cały nakład. A wycofanie ze sklepów całego nakładu wystarczy oczywiście, by fani danej platformy zapragnęli mieć grę na półce. Choć przecież to samo osiągnęliby, wpisując w internet „goła baba".

Dużo bardziej unikatowe doświadczenia zapewnia Steel Battalion. Symulator mecha sprzedawany kiedyś w zestawie z... cóż, symulatorem mecha. Czyli całym, ogromnym zestawem pedałów, pokręteł, dżojstików i przycisków. Steel Battalion akurat naprawdę nie wstyd uznać za współczesny system seller. Jest tytułem na wyłączność dla Xboksa, a emulator nie odda nawet w procencie tego, jak się w to gra kontrolerem z zestawu. Szkoda, że by tego zaznać, należy wydać tyle kasy, ile na konsolę obecnej generacji, ale o tym przeczytacie już szerzej w osobnym artykule na 12 stronie magazynu.

MORTAL KOMBAT DECEPTION KOLLEKTOR'S EDITION

To pokaz jak NetherRealm potrafiło doić kasę od graczy. Mamy 4 kolekcjonerki, a każda poświęcona osobnej postaci z dedykowaną okładką: Baraka, Mileena, Raiden i Scropion. W środku, oprócz krążka z grą, była także płyta z bonusami i metalowa karta poświęcona danemu wojownikowi. Jeśli chciałeś mieć cztery piękne wydania, musiałeś przyszykować się na rajd po mieście. Każde wydanie można było kupić w innym sklepie. Jeśli jednak to się udało i postawiłeś wszystkie cztery na półce, to na grzbietach mogłeś podziwiać logo Mortal Kombat. WOW. Zebranie dzisiaj wszystkich edycji jest niezwykle trudnym wyzwaniem, również dla portfela. Za najczęstszą edycję Mileeny zapłacimy ok. 30$, za Scorpiona ok. 70$. Baraka to wydatek rzędu 90$, natomiast najrzadszy Raiden może kosztować nawet 200$. A gdzie np. Sub Zero spytacie? Jest! Ale na PlayStation 2... • NRGeek

NA LIŚCIE NAJCENNIEJSZYCH WYDAŃ NA XBOKSA KRÓLUJĄ DZIWADŁA, A NIE NAJWSPANIALSZE PRODUKCJE

Odważne pudełko, a konsola w środku dość skromna. Nie powinno być na odwrót?

To tylko fanaberie

Na liście najcenniejszych wydań na Xboksa królują dziwadła, a nie najwspanialsze produkcje. Ale może to i dobrze? Bo o prawdziwe perełki nikt się nie tłucze, a ich ceny nie przekraczają 200 zł. Przy czym zdecydowaną większość zgarniecie, jeżeli tylko odmówicie sobie jednego kebabu. Szaleństwo zostawmy kolekcjonerom i cieszmy się, że znajomość z pierwszym Xboksem nadal da się rozpocząć tak tanio. • **Pisarion 3000**

Wywiad z xboksowym kustoszem

Xbox One X Sea of Thieves oklejony ręcznie rzeźbionym drewnem dębowym. Jeden z 10 egzemplarzy na świecie.

Przy okazji Dreamcast Extreme mieliście okazję poznać największego kolekcjonera konsoli z zakręconym logo w Polsce (pozdro, Żusto!). Teraz pora na równie wielkiego fana-zbieracza sprzętu sygnowanego marką Microsoft. Poznajcie Filipa Turczyńskiego, który jest także twórcą sławnej repliki prototypu Classica (o której możecie przeczytać obok) i portalu Xbox Muzeum.

Majk: Skąd pasja akurat do konsol Microsoftu i pomysł na założenie w hołdzie dla nich wirtualnego muzeum?

Filip: Xbox... nie był moim pierwszym wyborem. Jako gracz zaczynałem od PC w 1989 r., by potem przeskoczyć na Atari 2600. Potem znów PC, PSP i znowu PC. W końcu nadszedł Xbox 360, który był dla mnie prawdziwie przełomowym urządzeniem i tak już zostało do dziś. W swojej kolekcji posiadam kilkadziesiąt Xboksów (i parę innych konsol też), prawie 100 kontrolerów, 500 gier i kilkaset gadżetów. Brakowało mi miejsca, gdzie mógłbym poczytać ciekawostki na ich temat, poznać ich historię czy wartość. W związku z tym postanowiłem sam stworzyć takie miejsce, by wyjść naprzeciw – niszowej, ale jednak – grupie kolekcjonerów.

Ile dokładnie przez te wszystkie lata zbierania udało Ci się zdobyć Xboksów?

Jaki model obecnie uważasz za najbardziej wyjątkowy i czy zamierzasz je dalej zbierać?

Obecnie mam ich ponad 50 i ta liczba w zasadzie cały czas się zwiększa. Najbardziej unikatowymi są: Xbox One S Gwent Edition (ukazały się tylko trzy sztuki), Xbox One X Sea of Thieves Edition (tych pojawiło się niewiele więcej, bo 10) oraz Fallout 76 – jedyny możliwy egzemplarz stworzony przez Bethesda Polska na potrzeby premiery F76 w Polsce! Wśród rodzynków mam jeszcze jeden z 16 XSS TESO czy jeden ze 150 Titanfall Edition stworzony dla pracowników Respawn Entertainment.

Moim marzeniem jest zebrać tyle, ile się da. Staram się regularnie wy-

Xbox Series S TESO: Wyjątkowy unikat dla fanów MMORGP od Bethesdy. Jeden z 16.

pożyczać kolekcje do różnych punktów kulturowych jak muzea czy na eventy, więc nie pozostają one zamknięte w moim domu.

Jakie najdziwniejsze gadżety masz w swojej kolekcji, które mają logo X?
Trudno wskazać najdziwniejszy, ale jestem bardzo szczęśliwy z oficjalnej przepustki (badge) E3 Łukasza Babiela z prezentacji Cyberpunka 2077 z Keanu Reevesem na scenie. Z innych szpargałów mam oficjalny dywan Xboksa, pendrive do blokowania funkcji konsoli i wprowadzania jej w tryb demo czy kiosk multimedialny.

Ogromny, 20 kilogramowy Xbox One X Fallout 76 z zielonym podświetleniem.

Niektóre gry, nawet nie w formie kolekcjonerskiej, potrafią osiągać zawrotne ceny na portalach aukcyjnych. Jakie udało Ci się zdobyć najrzadsze i najbardziej drogocenne perełki?
Trudno to nazwać perełkami, bo akurat pod względem gier Classic wypada u mnie najsłabiej, ale mam komplet tytułów (i dodatków!) z serii Halo w fabrycznej folii. A także budzącą duży sentyment, również fabrycznie zafoliowaną, polską produkcję: Painkiller. Wśród kolekcji znajdzie się też GTA w różnych wydaniach. Lepiej stoję z konsolami. Mam m.in. japońskiego Smoke Black z breloczkiem z grawerowanym autografem Billa Gatesa.

Czy takie hobby to droga zabawa? Gdzie najczęściej nabywasz kolejne rekwizyty?
To jest szalenie drogie i w zasadzie nie ma górnego pułapu kwoty. Poszukiwanie nowych artefaktów do kolekcji często przypomina niezłe szpiegostwo w sieci. Wyobraźcie sobie, że natrafiacie na informacje o rzadkim Xboksie. Najpierw trzeba przeszukać sieć, kto mógł go wygrać w konkursie. Następnie odszukać tę osobę w sieci, zagadać i użyć solidnych argumentów. Nierzadko negocjacje trwają miesiącami, a potem i tak trzeba jeszcze jechać osobiście. Oczywiście przy okazji można poznać właściciela i historię przedmiotu i to jest najfajniejsze w tym całym kolekcjonowaniu. Ale ogólnie – przynajmniej na podstawie moich doświadczeń – kolekcjonerzy wolą się wymienić coś za coś, niż po prostu sprzedać.

Czy zdobycie jakiegoś przedmiotu było szczególnie trudne? Jeśli tak, co to było?
Odpowiem banalnie – wszystko, co nie jest w powszechnej sprzedaży, jest trudne do zdobycia. Nie mam ani zasięgów, ani renomy, by dostawać od wydawnictw tzw. press packi, więc każda premiera gry oznacza dla mnie cierpliwe przeszukiwanie sieci i odkupywanie od influencerów tego, co dostali. I trzeba przy tym być szybkim, bo na drobne na-

Kontrolery zamknięte w szkatułce? To Xbox One S Gwent Edition.

wet rzeczy jest wielu chętnych. Podobnie jest z konsolami, gadżetami, kontrolerami. Najtrudniej było chyba jednak zdobyć Xbox One X Sea of Thieves Edition. Wspomniana już dwukrotnie konsola była nagrodą w konkursie organizowanym dla graczy z krajów Beneluksu. By zdobyć ten jeden egzemplarz, potrzeba było ogromnej wiary w ludzi, bo pomiędzy mną a właścicielem było co najmniej dwóch pośredników.

Czy jest coś, czego w Twojej kolekcji brakuje, a chciałbyś mieć?
Wszystko, czego nie mam! Obecnie najbardziej boli mnie wiedza, że istnieje prototypowy kontroler dla Xbox Classic, który w sieci był pokazany tylko kilka razy. I znam osobę, która go posiada w stanie fabrycznym. Jednak za nic w świecie nie chce się go pozbyć. Byłby idealnym uzupełnieniem mojej kolekcji i mojej repliki.

Powiedz mi jeszcze na koniec, czy wiesz, co się stało ze sławnymi pięcioma sztukami prototypu?
Jedna jest ponoć w Microsoft Store w Londynie, ale i to jest pokazowa replika. Oryginały są gdzieś w archiwach Microsoftu, chociaż Phil Spencer pokazał się na ich tle raz, na 20-lecie marki. Poza tym od dawna nikt ich nie widział. ●

XBOX NIGDY NIE BYŁ MOIM PIERWSZYM WYBOREM. PRZYGODĘ Z NIM ZACZĄŁEM DOPIERO PRZY OKAZJI PREMIERY

Polak potrafi

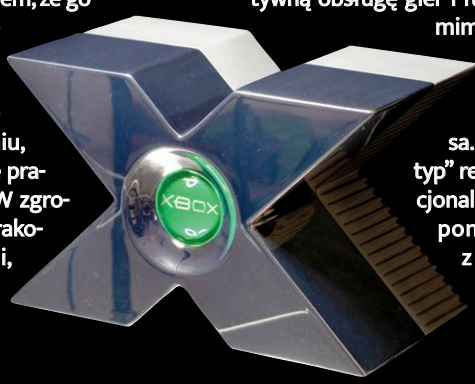
Czyli o tym, jak stworzyłem replikę prototypu Xboksa

Jestem kolekcjonerem Xboksów od paru lat i chociaż jestem usatysfakcjonowany z kierunku, w którym zmierzają moje powiększające się zasoby artefaktów, to byłem świadomy, że nie wszystko ma szansę do mnie trafić.

Dla kolekcjonera najcenniejsze jest to, co jest najrzadsze, najbardziej unikalne, a najlepiej nigdy niewprowadzone do powszechnej sprzedaży. Tak było z prototypem Xboksa z 2000 r., którego pierwszy raz ujrzałem w popularnym miesięczniku o grach w Polsce. Chociaż stworzono pięć sztuk prototypu, nigdy nie trafił on do powszechnej sprzedaży. To zrozumiałe, bo i forma miała tylko przyciągnąć uwagę graczy i mediów na całym świecie. Była ona zaprojektowana i wykonana w 24 godziny na potrzeby targów CES w 2000 r., gdzie konsolę pokazano po raz pierwszy.

Ja tego nie zrobię? Potrzymaj mi piwo

Obraz wielkiego, ciężkiego, srebrnego X zapadł mi w pamięć na tyle, że gdy Xbox 360 został oficjalnie wprowadzony na polski rynek, z miejsca stałem się jego posiadaczem i zostałem z marką do dziś. Marzenie o prototypie pozostało jednak żywe. Uważam, że to jest nieszablonowa i interesująca bryła, że byłoby fajnie mieć coś takiego pod telewizorem. Skoro oryginalny prototyp jest nie do zdobycia, stwierdziłem, że go sobie zbuduję. Zacząłem od researchu: gromadziłem każde zdjęcie, filmik oraz informacje o urządzeniu, które było zbudowane prawie 25 lat wcześniej. W zgromadzonych danych brakowało jednak precyzji, więc bez większej nadziei napisałem do polskiego oddziału Xboksa. Po miesiącu dostałem odpowiedź w postaci trzech wartości, choć bez wskazania wysokości, szerokości czy głębokości. Te dane stały się podstawą do etapu projektowania.



Pierwszym etapem budowy repliki był stworzenie „prototypu" w drukarce 3D. Pomóc zgodził się Kacper Ząber ze studia Flying Wild Hog. W pięć dni stworzył dwuczęściowy model korpusu z uwzględnieniem zębów i krzywizny wokół „oka", ale bez zaczepów i mechanizmów wewnętrznych. Po wydrukach testowych pojawiły się kolejne pytania: jak zamocować soczewkę, co zmieścić wewnątrz i jak uzyskać chromowany połysk. Soczewkę znalazłem przypadkiem, demontując lampę samochodową – jej kształt był niemal idealny, tylko o 10 mm za mały. Po kilku nieudanych próbach i podstępach nieżyczliwych osób na Facebooku w końcu zdobyłem oryginalne soczewki Mercedesa W212, które następnie poddałem grawerowaniu i obłożyłem zieloną, półprzezroczystą folią.

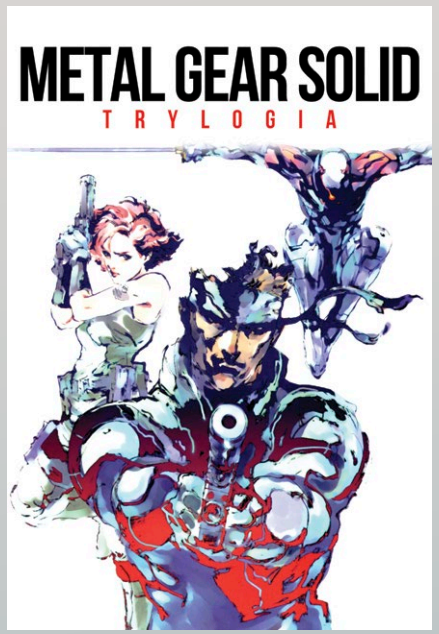
SKORO ORYGINALNY PROTOTYP JEST NIE DO ZDOBYCIA, STWIERDZIŁEM, ŻE GO SOBIE ZBUDUJĘ

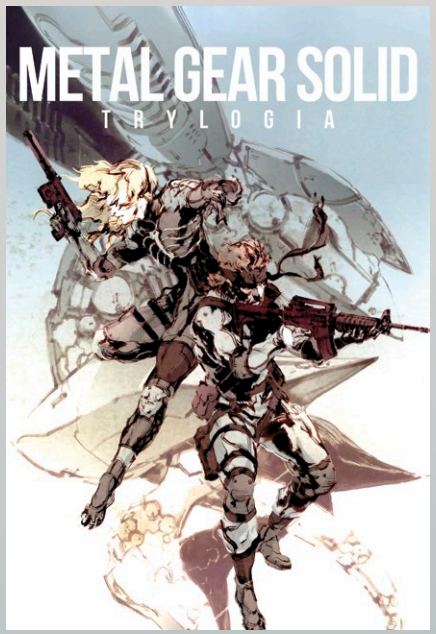
Najważniejszy etap to serce systemu. Rozważałem dwie drogi: mini-PC ZOTAC Zbox czy Xbox Series S bez obudowy. Choć PCMR-owe rozwiązanie było gotowe „out of the box", nie dawało swoistego, konsolowego doświadczenia. Zdecydowałem się na wersję z Xbox Series S – ze względu na natywną obsługę gier i funkcji Quick Resume, mimo ciasnoty i niewielkiej liczby emulowanych tytułów z klasycznego Xboksa. Chociaż mój „prototyp" repliki był wtedy funkcjonalny, to prace utknęły ponownie. Przejście z druku 3D na docelowy korpus był twardym orzechem do zgryzienia. Oryginał wykonany był z jednego bloku aluminium. Koszt frezarki CNC oraz materiału wynosił wówczas ponad 12 tys. zł – ponad moje możliwości finansowe. Na ratunek przyszedł Dexter z ArtiDex Studio, wychwalany na PGA przez ekipę Bethesda Polska. W ciągu roku dopracował model: wydruk z ASA, chromowanie frontu, malowanie tyłu, lakier bezbarwny, a nawet funkcjonalny przycisk power ukryty w soczewce z podświetleniem LED i mechanizmem sprężynowym. Wnętrze wypełnił Xbox Series S – przeniesiono przycisk parowania, dostosowano porty i wentylację, zachowując jednocześnie oryginalny układ złącza pinowego. Całość testowano, poprawiano szczegóły przez ponad 140 maili, aż replika w sierpniu 2023 r. ożyła.

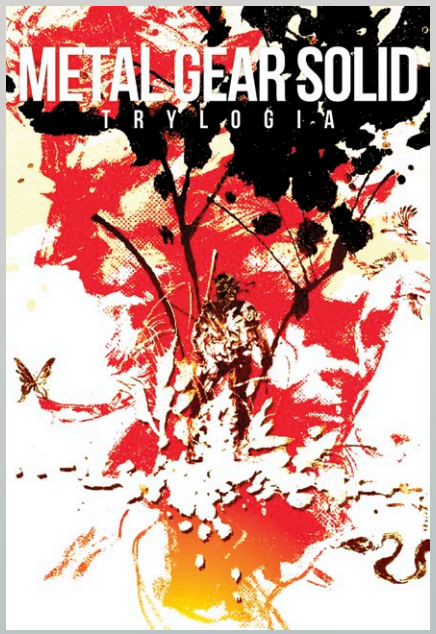
Łap marzenia

Dziś, po 26 miesiącach, projekt stoi na piedestale – efekt wspólnej pracy pasjonatów: od polskich przedstawicieli Xbox Polska, przez Flying Wild Hog, ArtiDex, aż po youtubera Nieantyfan, który przygotował – a jakże! – replikę filmu prezentującego konsolę i programistyczne wsparcie youtubera Gramodrana, który stworzył stronę www. Moja replika nie jest idealną kopią 1:1, ale hołdem dla odwagi oryginalnego zespołu DirectX i dowodem na to, że czasem warto gonić marzenia. A przede wszystkim to opowieść o tym, jak kosmiczny design z 2000 r. wciąż inspiruje i jak wiele kompromisów musiało powstać, by wizja sprzed ćwierćwiecza mogła znowu się zaświecić. Samą replikę można było oglądać w białostockim Muzeum Gier i Technologii, Milanowskim Muzeum Gier i Komputerów, podczas wydarzeń organizowanych przez Xbox Polska. • **Filip Turczyński**

JUŻ W PRZEDSPRZEDAŻY
NA PSXEXTREME.PL I ALLEGRO.PL







Trzy wersje okładek do wyboru.

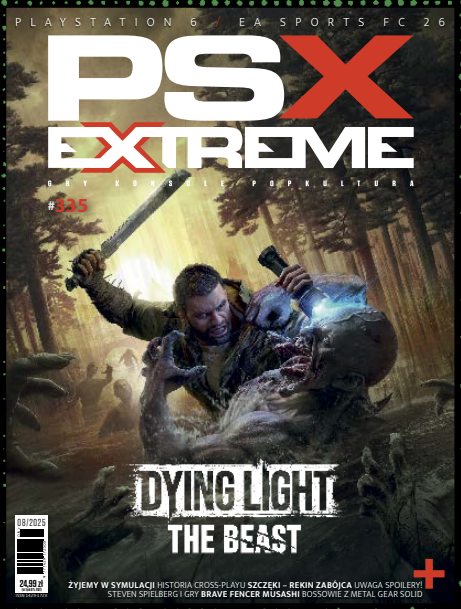
METAL GEAR SOLID
TRYLOGIA

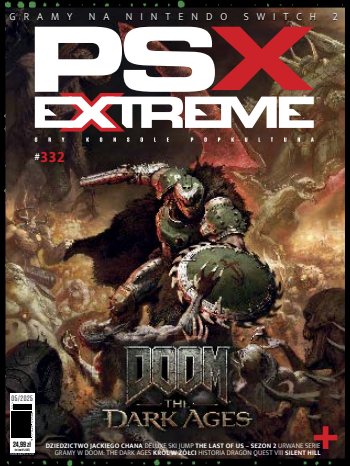
116 stron o legendzie pierwszych trzech odsłon Metal Gear Solid
w albumowej formie graficznej i twardej oprawie.
Profile twórców, kulisy produkcji gier oraz solidna dawka autorskiej publicystyki.

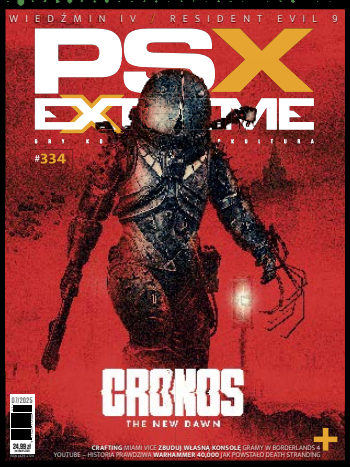
Premiera: listopad 2025

W SERII DOSTĘPNE TAKŻE:
SILENT HILL: POCZĄTKI – CZĘŚCI 1-4

PSX EXTREME







SPRAWDŹ

PRENUMERATA I NUMERY ARCHIWALNE NA

PSXEXTREME.PL